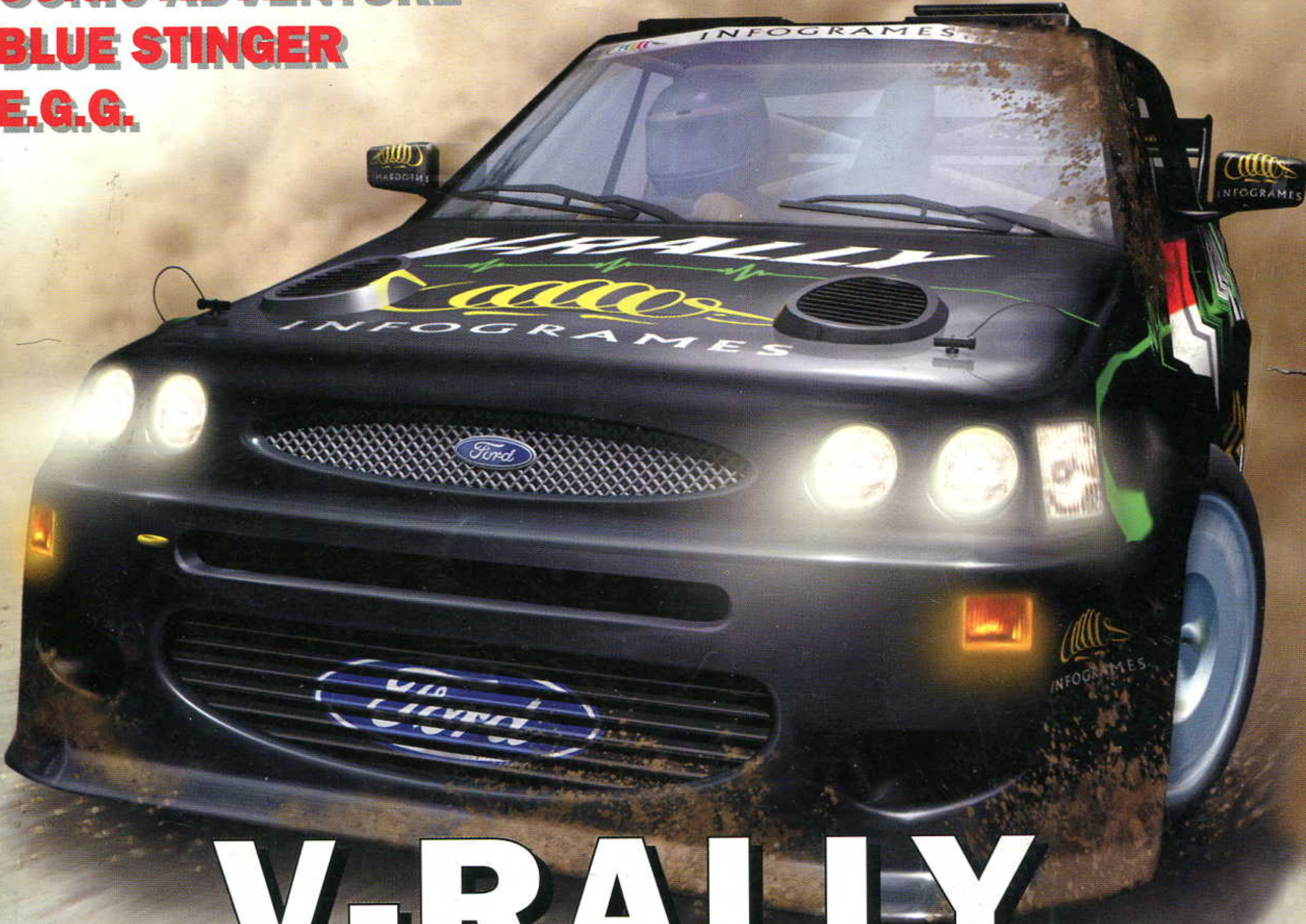
NINTENDO 64 • DREAMCAST • SATURN

MEGA CONSOLE

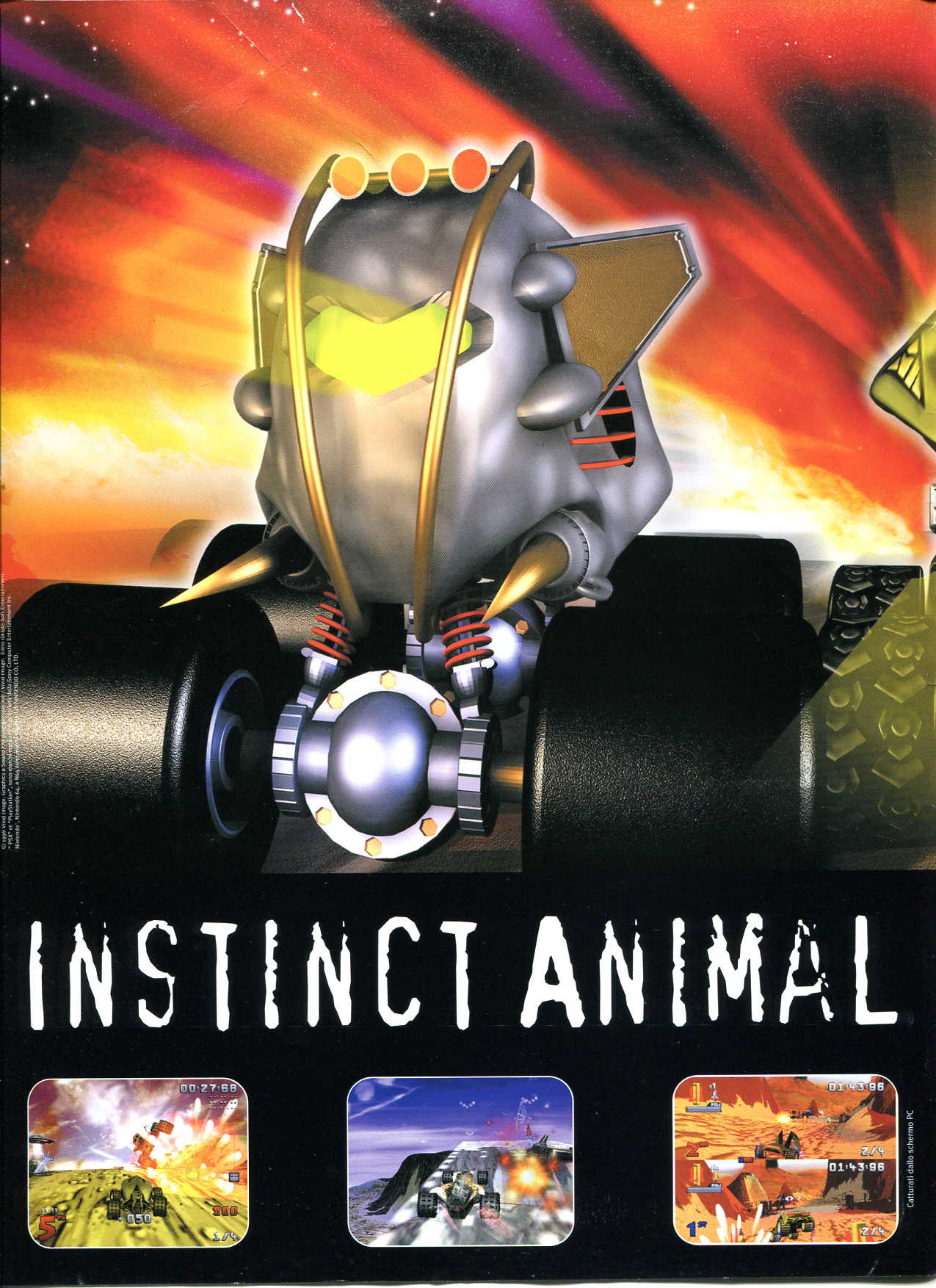
OTTOBRE 1998
ANNO 5
L. 6.500
GRUPPO FUTURA®
MEGA CONSOLE NUMERO 52
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE
45% ART. 2 COMMA 20/B
LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO
ISSN 1126-3660

ANTEPRIME DREAMCAST
SONIC ADVENTURE
BLUE STINGER
E.G.G.



V-RALLY

IL MIGLIOR GIOCO DI GUIDA PER N64?


INSTINCT ANIMAL
Catturati dallo schermo PC



Macchina da guerra, macchina da corsa o predatore implacabile ?

Tutte e tre insieme!
Al volante di un bolide di carne e d'acciaio, equipaggiatevi con le armi più devastanti disseminate lungo i circuiti in un 3D da urlo, e provate l'istinto animale!

- Dalla Mammoth 4x4 alla Tiger Shark, nuove creature da corsa carenate pronte per entrare in azione.
- Fino a 70 differenti ambientazioni su cui competere.
- Effetti di luce in tempo reale.
- Multiplayer :
  4 per la versione PlayStation®,
  4 per la versione Nintendo® 64,
  8 per la versione PC (LAN/IPX).

S.C.A.R.S.

Distribuiti da 3D Planet

Distribuiti da Linea GIG

3D Planet · Windows CD-ROM PC · PlayStation · GiG Electronics · Nintendo64 · vivid image · 3Dfx

Ubi Soft S.p.A.
Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel. 02.86.14.84 - Fax 02.80.56.032
www.ubisoft.it
email: ubisoft@ubisoft.it

Ubi Soft

MEGA sommario







Nintendo 64







Saturn

Dreamcast

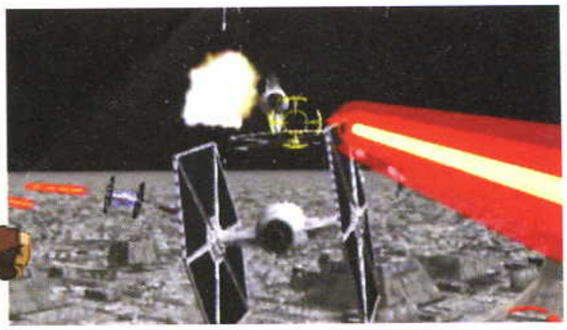













Coin-Op






Rubriche



MEGA CONSOLE

N. 52 Ottobre 1998

Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.gruppofutura.it

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Editoriale: Elga Corricelli
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto.
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin Tel. 02/66526286

GRUPPO FUTURA®

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: SO.DI.P., casella postale 7 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267 (i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 00269274)

Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1997 e 1998 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a:

CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206.
L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato.
Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

"ALLA SPIAGGIA DI NAGARA DOVE DIMORANO LE GRU, SOSPINTE DALLA BREZZA MARINA GIUNGONO LE ONDE PER DECINE DI MIGLIAIA DI GENERAZIONI"

(MINAMOTO NO SANETOMO, KINKAISHU - XIII SEC., 656)

Pace, amore e fantasia... E' così che si prospetta la prossima generazione di videoutenti. Un fantastico marasma di persone, ognuna con i suoi pensieri, le sue idee tutte perfettamente uguali... Che caso, che fortuna, sarà forse uno degli effetti della cosiddetta piattaforma unica, del famigerato standard del divertimento videoludico. Di quella "moda" che ha il nome di PSX... Fatto sta che, anche qui da noi, le giornate passano quiete, tra un beat 'em up ed una corsa di macchine, un giocaccio di calcio e qualche mediocre shooting game... E di tanto in tanto si rifanno vivi anche il Sat e l'N64, con i loro titoli, belli, intriganti, a volte quasi magici. Poi ci si ferma, altro stop e si ritorna a fluttuare in questo universo dove possiamo avere tutto quello che vogliamo grazie alla potenza di una geometry engine, di trasparenze e texture, di pad che vibrano e dischi che roteano. Siamo felici, perché rovinare tutto con nuove macchine? Perché siamo dei piantagrane, ecco perché, e perché non esiste che si debba essere tutti uguali, tutti amici, tutti fratelli... Non si tratta di guerra, non cerchiamo l'insulto gratuito ma solo del sano e genuino dialogo che parta da posizioni contrapposte. E la scelta è una sola: o si va alle riunioni di condominio oppure... Make it a Mega Console night!

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Bill & Monica

LE DIMENSIONI CONTANO...

A cura di Enrico Tirotta & Gino Cersosimo

E' sempre utile una mano nel momento del bisogno, grazie a te i miei brutti momenti di disintossicazione videoludica sono stati più lieti, inoltre ho imparato anche io a consolarmi come si deve e ho trovato una nuova pulzella con cui passare qualche ora di puro divertimento (Heee!). Purtroppo però qualcosa non è andata come doveva in quanto ho fatto una bella figura di merda con la mamma della mia ragazza che mi ha dato dello scostumato, tutto per una lurida toccatina, devo ammettere del tutto involontaria, al fondo schiena della figlia e poi a completare lo splendido quadretto è stata quella c***a di vecchia della nonna che mi ha addirittura minacciato di mandarmi i carabinieri a casa. Era inutile spiegare che ad accalappiarmi è stata addirittura lei, povera santarellina indifesa che è scoppiata in lacrime perché non potevamo più vederci (????). Dopo la mia tremenda figura la mia attenzione è stata attirata dal silenzio tombale che mi stazionava intorno, tutti mi guardavano come un poco di buono. Questo ha dimostrato che sono i genitori che ti rompono sempre, ti vengono addirittura a spiare con la tua ragazza. Però una cosa devo dirtela, questo nuovo divertimento, indubbiamente più tosto, piace molto a mio padre ma non alla mamma della mia morosa, come cappero gira questo mondo lo sa solo LUI. Stupenda esperienza questa, volevo morire, mi sentivo peggio di quello che caccia con una centrifuga ai capelli Branduardi, anche se in cuor mio ho pensato che ancora c'è tutto Agosto per fare conquiste. Non c'è che dire, l'estate è proprio magica, struggente, una figata, non c'è nulla da fare la vita devi sapertela organizzare altrimenti sei fregato. Tre sono le cose più importanti del mondo: le donne, NO al matrimonio e i videogames che sono importanti per la formazione culturale del giovane. Una passione, quest'ultima, da creare un interesse a livello Planetario, che in questi ultimi anni ha avuto notevoli cambiamenti che tutti noi conosciamo. Una progressione tecnologica che prende il nome di evoluzione che non vuole significare altro che cambiamento. Ah, dimenticavo di presentarti mio cugino Gino: è venuto in vacanza qui in Italia, ha la mia stessa età e non l'avevo mai conosciuto perché abita in un paradiso, Montreal, appunto per questa riconciliazione familiare abbiamo deciso di scriverti quanto segue insieme. Bene ora apriamo il sipario, e che lo spettacolo inizi. A parere mio e di Gino, la giocabilità dei prodotti si è evoluta in modo straordinario, discorso analogo vale anche per la grafica che ha varcato il 2D per passare al 3D. Infatti quando uscì la Playstation inizialmente stupì tutti tanto per il valore di giochi che offriva, quanto per la grafica tridimensionale, il famoso 3D che affascinò chiunque, una novità che proponeva migliorie a livello grafico aprendo le porte ad una giocabilità più matura. Di conseguenza considerammo tutto ciò un qualcosa di veramente diverso e mai visto che giustificava appieno l'acquisto. Ed ora tocca alle 128 che ci porteranno un sonoro migliore, grafica iper definita e poi cosa verrà fuori il 4D, non esiste, per cui avremo VF3, SR2, tutti videogames che di nuovo non offrono proprio nulla. Potremmo tollerare la generazione delle 128 come macchine definitive ma questo sarà purtroppo impossibile perché ci saranno sempre vincitori e vinti e tutto ciò non fa altro che trascinarci in un circolo vizioso da cui non usciremo di certo, Sega, Nintendo e Sony vogliono guadagnare per cui non crediamo affatto che smetteranno questa guerra inarrestabile. Ormai come i Pc sono obsoleti dopo uno o due mesi al massimo, le console man mano che gli anni passano sono sempre meno longeve per cui tutto ciò deve sicuramente far riflettere. E' inutile prendersi in giro tanto queste 128 si venderanno come al solito a vagonate segnando una nuova era che di meglio ha solo un po' di grafica e niente altro, è anche vero però che se non uscissero delle nuove macchine il rischio sarebbe quello di ottenere un mercato paralizzato. Per cui non c'è nessuna motivazione che regga dobbiamo prenderci queste 128 e rimanere in silenzio, continuare a divertirci con le novità, finché un bel giorno saremo abbastanza esausti di spendere. Infine dobbiamo dire che anche se non approviamo la nuova 128 la compreremo comunque per il nostro amore verso i videogames ma anche per un pizzico di curiosità. Voglio chiudere ora questa parentesi perché sto rompendo i co... e Gino vuole illustrarci la situazione dei canadesi con qualche curiosità da urlo, la parola a Gino: "Caro Fabio, questa è la prima volta che scrivo ad una rivista italiana, anche se queste sono le mie radici, per illustrare il mio particolarissimo mondo che sicuramente sarà alquanto alieno (questo

vocabolo me lo ha suggerito Enrico) a voi. Abito a Montreal e la mattina prima di andare a scuola la mia colazione preferita è toast + marmellata di fragole + formaggio fuso. Frequento la 5a secondaria che qui in Italia sarebbe il quinto anno di scuole medie, la mia rivista di videogames preferita è Game Fan, possedevo un N64 e ora posseggo una Play. Con gli amici la schifezza preferita è lo "Slush" una porcatina di ghiaccio e succo d'arancia tutto mischiato in una coppa. Poi possiamo ordinare la pizza da farci portare a casa e in caso arrivino 30 minuti dall'ordinazione non si paga; io in realtà un piccolo trucco ce l'ho infatti ordino la pizza nel Pizzastore più lontano in modo che se fa un solo minuto di ritardo non sborso una lira (Ahhhhh!). Infine abbiamo una cosa squisita che a voi non piace, la pasta congelata Chef Boyhardee (Enrico: "La comprano nei barattoli dove noi abbiamo i pelati!") una prelibatezza. E infine per il campo musicale abbiamo Enrique Iglesias è un cantante spagnolo che canta in italiano (Enry:"???") e va molto forte da noi come Laura P., Eros R. e Robin che voi non conoscete. Mi ha fatto piacere scriverti e spero pubblicherai la nostra lettera in modo che abbia un souvenir così importante con il mio nome sopra (I miei amici italo-canadesi schiatteranno d'invidia). See you next time, work hard on your next issues". Salutoni a tutti e in particolar modo alla mia cuginetta Mina (assomiglia a Wendy) che ha apprezzato svisceratamente la tua rubrica che le è stata utile per l'italiano. Bene, credo di aver esagerato un tantino con lo scrivere per cui faccio anche alla reda gli auguri estivi e alla prossima.



Genitori e figli: un binomio amabile ma spesso non amato, un legame forte che a volte però ci appare un tantino soffocante. Ma forse è giusto così: la famiglia è sempre un branco e la difesa dei suoi membri è santa e i suoi confini inviolabili a meno di sacrifici immani o di balzi della fede. Solo l'uomo penitente potrà passare... O accetti le loro regole o vieni decapitato (fisicamente o moralmente poco conta). Il tempo intanto continua a passare; l'evoluzione è spesso cambiamento ma non solo. Esiste una sottile differenza, una barriera invisibile di cui non ci accorgiamo fino a quando non ci andiamo a sbattere il muso. In campo videoludico le definizioni spesso si discostano, termini perfetti per designare l'operato di madre natura assumono un significato ambiguo, a volte fuorviante. Nella vita quotidiana non esistono inutili estetismi. Nel regno animale tutto è funzionale. L'evoluzione è vista come un qualcosa che rende una specie più forte, in grado di sopravvivere meglio alle avversità, per i videogiochi no. Verrebbe quasi di uscirsene con un "la potenza è nulla senza controllo" ma Cozzi Gino è out e io con i cavalli non ci voglio aver niente a che fare, soprattutto visto come hanno ridotto in questi anni la mia amica Arianna. Scontro equino a parte è quindi logico aspettarsi una evoluzione che vada al di là del mero aspetto grafico. La necessità di strutture sempre più complesse ed intriganti si fa sentire pesantemente ai danni del videogiocatore. Il successo di una nuova generazione di macchina è anche questo... Si può discutere da "cosa nasca cosa" ma alla fine tutto quadra. La grafica serve all'inizio; è facile dare vita a nuove strutture, a concept innovativi ma dannatamente basici, grezzi. Si traccia il solco, un solco poco appetibile se non fosse per la mole di poligoni e sprite che lo accompagna (vedi il primo TohShinDen). Così si può tirare avanti fino a quando l'occhio non si abitua, finché poligoni e trasparenze non ci fanno più quel grande effetto. Allora deve scattare il vero processo evolutivo. In parole povere i giochi devono crescere, altrimenti tutto si sgonfia ed il soufflé viene una schifezza. E sarà sempre così... Le nuove macchine inizieranno la loro vita accompagnate da giochi "vecchi" ma più belli, "originali" ma grezzi. Bisognerà dar loro tempo ma alla fine o verrà fuori qualcosa di nuovo o la selezione naturale farà il suo corso. Non bisogna nemmeno dimenticare che il tipo di evoluzione alla quale siamo sottoposti in questi anni è ben diversa da quella dell'epoca dei pionieri. Allora si trattava davvero di inventare qualcosa, ora bisogna affinare nuovi generi. In questo senso VF3 offre qualcosa di nuovo, un qualcosa mai visto in un gioco per una console casalinga... L'interazione con i fondali va infatti al di là del mero aspetto coreografico e la presenza dei dislivelli fornisce al prodotto un maggiore realismo. Ovviamente siamo all'inizio ma già Spikeout, se mai verrà convertito, potrebbe portare ancora più avanti questa idea.

Animi Moderni

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELL'ESSERE

A cura di Andrea Coltro

Caro Fabio,
spinto dalla voglia di un gran gioco per N64, e consapevoli della bravura dei Rare, ho acquistato Banjo-Kazooie, sicuro di trovare un prodotto giocabile, longevo e originale, ma dopo averci giocato per un po' sono rimasto davvero deluso: il gioco ha la stessa struttura di Mario 64, solo che si raccolgono i pezzi di puzzle e le note invece di stelle e monetine. Dov'è finita l'originalità di altri prodotti Rare come Blast Corps? Possibile che in due anni (tanto è il tempo passato dall'uscita del capolavoro Nintendo) nessuno alla Rare sia riuscito a pensare a qualcosa di nuovo? Sul Super Nes mi piaceva lo stile Rare, perché diversissimo da quello di Miyamoto (guardate Yoshi's Island e DKC per capire), ma ora , evidentemente a corto di idee, Rare plagia Nintendo. Anche le ambientazioni sono le solite (monte innevato, deserto con piramidi, spiaggia) anche se realizzate diversamente, per non parlare della trama che vede la solita tipa (sia questa fidanzata, principessa o parente) rapita dal cattivone. Altra cosa che non mi va, è lo stile bambinesco: il gioco non è kid oriented come Yoshi's Story e Lylat Wars, ma le vocine, la fatina buona, le poesiole della strega, la trama fiabesca e il fatto di dover aiutare gli animali (io mi divertirei molto di più a prenderli a sprangate sul muso per ottenere il pezzo di puzzle!) lo rendono una bambinata. So che alla fine è la giocabilità che conta, ma visto che questa è acquisita, sarebbe ora di cambiare un po' stile. Forse è Nintendo che commissiona a Rare prodotti di questo genere, visto che lo stesso Miyamoto, nelle interviste, chiama il N64 "giocattolo". Si sa, poi, che la grande N nei suoi prodotti cerca sempre di dimostrare alla gente la bontà dei videogames, ma trovo contraddittorio il fatto che poi non abbia problemi a concedere licenze a giochi violenti come MK4 e Turok. Non riesco poi a capire perché rare continui a produrre platform (vedi i futuri Conker e DK64) e shoot'em up (Perfect Dark), generi in cui N64 ha già i suoi capolavori, anziché tentare di colmare le ancora numerose lacune della macchina (avventure stile Resident Evil, Racing seri, picchiaduro, RPG, strategici). Sicuramente entro novembre, quando uscirà Dreamcast, il N64



non avrà ancora un buon rappresentante per ogni genere, e se il 128 bit Sega manterrà le promesse (esordio con 15 titoli, conversioni lampo da Pc e coin-op), la vedo davvero brutta per il 64 bit Nintendo. Zelda per quanto fantastico possa essere non può combattere da solo la carica delle conversioni da Model 3, più i titoli per il mercato casalingo (Sonic, D2, RPG vari). Pessimista? No, solo realista! Speriamo in Turok 2, Wipeout 64, Shadowman, Castlevania, Fighting Force 64, Hybrid Heaven...
Salutoni

Banjo ha colpito i possessori di N64 come un fulmine a ciel sereno. Molti hanno apprezzato lo sforzo fatto da Rare e diversi utenti hanno ringraziato per la possibilità di mettere finalmente le mani su di un titolo stile Mario magistralmente realizzato. I prodotti passati si erano infatti rivelati grezzi e incapaci di competere con l'orgia grafica e la struttura offerta dall'idraulico più famoso del globo. Ma anche così non tutti sono soddisfatti. Effettivamente Banjo ricorda molto, forse troppo, Mario. Lo migliora, è vero, ma base, altezza, diagonale maggiore, apotema ecc. ecc. sono similissimi. Inutile dire che la relazione dell'utenza è stata pronta e, forse, più feroce del previsto. Al di là di nuovi casi "Dolly" rimane innegabile che i ragazzi di Rare sono effettivamente riusciti a migliorare il caro e vecchio Mario 64. Il loro titolo è "più" sotto quasi tutti i punti di vista. Cosa succede allora... Viene quasi il dubbio che, da parte degli utenti, ci sia un po' di prevenzione. Insomma, se invece di Rare il gioco fosse stato sviluppato da Nintendo e al posto dell'orso si fosse trovato Mario chi avrebbe detto nulla? Qualcuno avrebbe osato contestare la grande N? Non credo... Anzi, più e più utenti si sarebbero lanciati in lodi sperticate sulla maggiore longevità del prodotto, sulla migliore veste grafica, sulla varietà di situazioni ecc. ecc. Ovviamente questi sono solo pareri del sottoscritto, personale sentire... Forse i possessori di Nintendo 64 si sono rotti e vogliono che ogni gioco detti nuovi standard, che ogni prodotto sia una vera rivoluzione. Bello, ma difficile... Certo è che quando si trova da ridire su un titolo come Banjo e poi si spera nell'uscita di prodotti come Fighting Force allora mi convinco sempre più che qualcosa proprio non vada.

Fossili del Futuro...

PARALIPOMENI ALLA BATRACHIOMACHIA

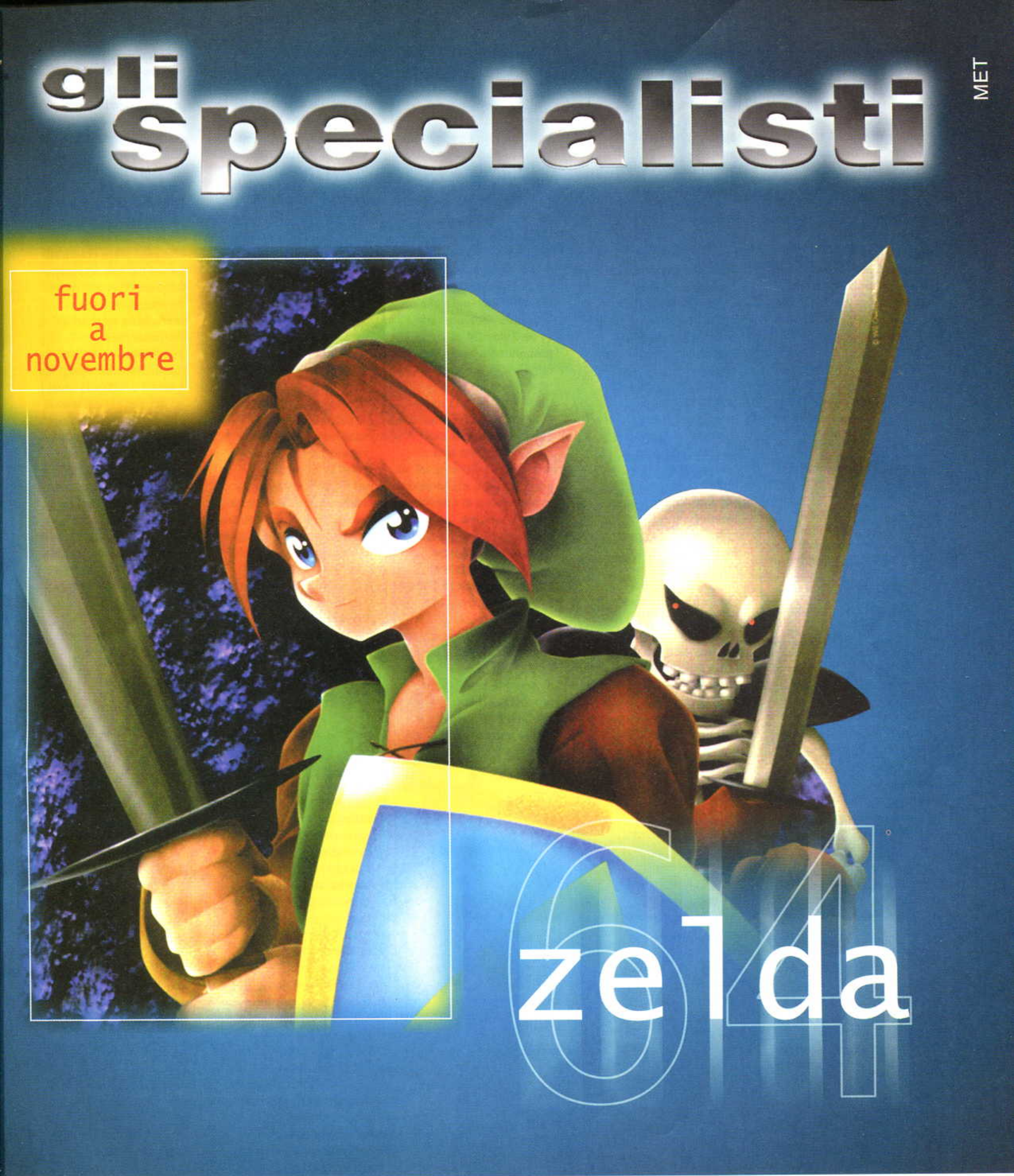
A cura di Raffaele Cinquegrana

"PER QUALE MOTIVO DEVO UCCIDERE DEGLI INNOCENTI PER MANTENERE ALTO IL RISPETTO DEL MIO PADRONE?"
A causa di questa domanda il samurai Manji tradì il suo padrone per divenire così un RONIN, un errante senza partito. Ma è un'altra domanda alla quale finalmente, dopo secoli di dubbi, voglio proporre la mia risposta, che non è però una soluzione, ma è soltanto una speranza... No, non sto parlando di morte o altra roba da flebo, ma solo dei pregiudizi e luoghi comuni che la nostra società continua ad alimentare. E mi riferisco anche alla missiva di Billy the Phantom e di Imu (che vorrei anche conoscere, fra l'altro...). Premetto che io, da questa marea di ignobili pensieri, sono continuamente travolto, in quanto i miei 3 hobby preferiti sono il loro bersaglio preferito: Manga, Videogiochi e Hip-Hop. Tralasciando magari l'Hip-Hop, i cui luoghi comuni differiscono dagli altri due, credo che la voce "è roba da bambini" sarà difficile da eliminare se non... Con l'attesa! Esatto, perché è la "vecchia generazione" che porta avanti queste idee che sono, giustamente, in contrasto con le nostre. Credetemi, sarà difficile trascinare la massa (non basta il singolo, l'eccezione: a mio padre piacciono da matti gli OAV di DEVILMAN, ma ciò non significa che l'idea generale dell'intera popolazione italiana sia cambiata...) verso la nostra causa, in quanto la prima è come se fosse una nave gigante che ormai segue la propria rotta in quanto troppo pesante da deviare... Oppure come un asino che, imparata una certa strada, la percorre anche ad occhi chiusi, non accorgendosi così delle scorciatoie! Il mio pensiero ora consiglia di attendere perché, se ora ci lamentiamo tanto di questi pregiudizi, quando sarà la nostra la generazione "comandante", più anziana, più esperta e così via, i luoghi comuni che tanto odiamo e non comprendiamo non ci saranno più: ognuno di noi, se coerente con le idee che porta avanti adesso, professerà il pensiero del divertimento videoludico per tutti, giovani e "anziani", maschi e femmine, e della cultura fumettistica come una forma d'arte non inferiore alla stesura di romanzi, anzi, riconoscerà finalmente queste due "ragazzate" come due nuove facce dell'arte, allargando così il campo di vista dell'intera umanità!!! Credete che sia un ragionamento utopico e troppo distante da quello che è la realtà? Se avete un pizzico di memoria storica, ammetterete che nessun cambiamento è stato repentino (tranne la caduta del governo), quindi sostengo che fra magari 10 o 20 anni non ci si potrà più lamentare di queste ingiustizie... Ma attenzione a non commettere gli stessi errori dei quali ci lagnamo tanto con la prossima generazione, altrimenti siamo punto-e-a-capo! Infine, abbandonato questo argomento, vorrei congratularmi con il Sonic Team per quel gioco che è Burning Rangers (ho appena acquistato la versione americana e non capisco come mai ai miei amici Playstation-iani non piaccia proprio, nemmeno graficamente!) e con voi di Mega, che sapete mantenere la rivista sempre su un alto livello di stile! Avrei però un tarlo che mi sta forando il cervello da un pezzo: perché non avete recensito Baroque, D-Xhird, Air's Adventure e Goikenmuyo! Anarchy in the Nippon?!? Beh, non mi resta che lasciare il mio indirizzo per eventuali corrispondenze (capito Imu?!?) e salutarvi dalla torre delle illusioni, in cui sono ora rinchiuso (ogni riferimento a Shining the Holy Ark è puramente voluto!)! SEE YA!!



Raffaele Cinquegrana
Via Bruno Buozzi N.8
20040 Burago Molgora
(Mi)

E' vero, i cambiamenti richiedono tempo, l'acqua sui ponti deve fluire copiosa ma, a volte, questo non basta. A volte si finisce con il mantenere le stesse posizioni per anni. La situazione stagna e così, se si vuole effettivamente dare un scossa al sistema non si può far altro che dar vita ad una rivoluzione con tutti i pro e i contro che questa comporta. Nel nostro caso è vero, con il passare del tempo, con lo sparire silenzioso della generazione che ci ha preceduto è probabile che molti dei luoghi comuni che affliggono i videogiochi verranno meno... Ma sarà sufficiente? L'informazione pubblica a riguardo sarà più corretta? Non assisteremo più ad "articoli pagliaccio" nei quali un sedicente giornalista propina verità e lancia anatemi su argomenti che ignora facendo la figura del baluba davanti a chi mastica di questo passatempo ma incantando chi di videogiochi non capisce un accidente? Forse i grandi non ci tratteranno più come dei derelitti (anche perché saremo noi i grandi) ma è bene ricordare che non possiamo essere solo noi i vecchietti del futuro. Esistono molti ragazzi, molti giovani che considerano questa forma d'arte qualcosa di futile, stupido, a volte una malsana perversione. E ahimè sono una maggioranza, un maggioranza con la quale verremo in contatto anche in futuro. Ciò che è auspicabile è quindi un


gli specialisti
MET
fuori a novembre
zelda
64

miglioramento dei rapporti interpersonali, una maggiore apertura nei confronti degli altri. Insomma io ti accetto senza prenderti a colpi di scure... Gioca con quello che ti pare, passa i pomeriggi con Super Mario ma occhio a non esagerare. Non dobbiamo esagerare. Mai farci portare all'estremo per combattere qualcosa che ci è avverso. Mantenere le posizioni in maniera equilibrata e condannare gli eccessi da qualunque parte. Troppi videogiochi fanno male, niente idem. In medio stat virtus. Forse... Anche se, nonostante quanto detto, in molti casi ci trovo sempre più spesso solo una dannata mediocrità!

Fuori i Secondi

TERZO ROUND

A cura di Fox MC Cloud

Caro Shogun, sono Fox MC Cloud, prima di tutto vorrei ringraziarti per avermi pubblicato sul numero 48 e per la tua risposta che mi ha fatto capire molte cose. Ultimamente le lettere pubblicate su Mega Mail parlano quasi tutte di Nintendo 64 e soprattutto di Zelda (vorrei ben vedere con la morte di Saturn la maggior parte dei lettori di Mega saranno possessori di Nintendo 64). Questo è naturale soprattutto perché in questo periodo con le uscite di Banjo-Kazooje (mitico), F Zero X e Turok 2 (quando leggerai questa lettera dovrebbe essere uscito). Finalmente Nintendo è riuscito a tirar fuori delle killer application che i possessori di altre console invidiano. Questi titoli (che faranno aumentare le vendite di Nintendo 64), servono per preparare il terreno di battaglia per lo scontro (che si svolgerà il 20 e il 23 novembre) tra Dreamcast e Zelda. Se da una parte abbiamo la console che sulla carta è la più potente del mondo, dall'altra parte abbiamo la cartuccia che nessun possessore di Nintendo 64 si lascerebbe mai sfuggire. Questa lotta avverrà in Giappone e si sa che i giapponesi sono grandi appassionati di RPG, ma si sa anche che Sega è ancora molto potente nel paese del Sol Levante, quindi potrà essere una lotta alla pari. Sony , di certo, non resterà con le mani in mano, e per Natale potrà contare su Final Fantasy 8. In America e in Europa invece l'esito della battaglia potrebbe essere diverso, perché negli States, Nintendo è ancora molto affermata, mentre nel vecchio continente è Sony a dominare il mercato. Comunque, se restiamo in Giappone, c'è da dire che per questo Natale, Sony potrebbe rimanere (per numero di vendite) leggermente svantaggiata dal fatto che la grande N e la grande S, avranno un mese di tempo per vendere il loro prodotto di punta, mentre lei avrà solo pochi giorni per vendere Final Fantasy 8. Vorrei sapere le tue considerazioni a riguardo, ma prima di salutarti vorrei dirti una cosa: dalle risposte che hai dato negli ultimi numeri di Mega ai lettori (sia pro Sega che pro Nintendo), si capisce che tu sei molto fiducioso nei confronti di Dreamcast, mentre tendi a smorzare i toni entusiastici dei lettori pro Nintendo. Con questo non voglio dire che tu sia anti Nintendo, ma che forse in questi mesi hai perso (come molti altri) fiducia nelle capacità di Miyamoto & CO. Questa non è una critica personale, ma è solo una mia sensazione, spero che mi risponderai. Saluti

Come già detto a più riprese i titoli usciti in questo ultimo periodo per N64 hanno fatto registrare un incremento qualitativo davvero notevole. Finalmente il 64 bit di Miyamoto & CO sta mostrando, con una certa continuità, ciò di cui è capace ma questo ancora non basta. Bisogna che diversi buchi nella line up Nintendo vengano colmati e, se Zelda 64 si preannuncia come un capolavoro, spero che l'avventura di Link non sarà l'unico titolo del genere. Quantità e qualità devono andare di pari passo. Naturale è la presenza di alti e bassi, di prodotti più o meno validi, di ciofeche e di capolavori ma ciò non può prescindere da una solida base di titolo in ogni genere dalla quale si elevino i cosiddetti Must Buy. E' questo uno dei motivi che mi fa attendere, con ancora più impazienza, Zelda: non solo l'idea di poter mettere le mani su un prodotto di sicuro valore ma anche la possibilità che la sua uscita dia una scossa ad altre case, che spinga terze parti a lanciarsi nella scia Nintendo producendo giochi, magari non allo stesso livello, ma almeno discretamente godibili. Ritengo infatti importante la possibilità per l'utente di variare, di non essere costretto a prendere solo il meglio e stop perché, oltre a quello, non c'è molto altro e, in fondo, la varietà e la ricchezza di titoli in alcuni generi rimane tuttora uno dei più grossi limiti della macchina di casa Nintendo. Ciò di cui possiamo essere sicuri è che di Link ne sentivamo tutti il bisogno, tuttavia aspetterei a dare Sony per spacciata. PlayStation ha venduto tonnellate di console in tutti i continenti. La base di utenza installata è tale da permettere alla macchina di andare avanti per altri 2 o 3 anni e anche il solo FFVIII sotto Natale potrebbe far sembrare le vendite dei giochi di Dreamcast o e Nintendo poca cosa. Per quel che riguarda invece la mia presunta avversione per l'N64 mentre mi prodigherei in lodi sperticate sulla nuova macchina Sega, beh... Trovo la cosa un po' paradossale. Sarà che non mi sono ancora abituato alla posta, che mi stupisco facilmente o non sono capace di esprimermi in maniera chiara. Fatto sta che, proprio il mese scorso, il caro Caligola mi criticava per il mio pormi in maniera negativa di fronte all'evento. Per deformazione professionale e per convinzione personale sono portato a dire e scrivere ciò che penso. A volte sarò un po' brusco ma preferisco prendere l'occasione per spianare il campo da sensazioni che non mi appartengono. Personalmente ritengo Nintendo una buna macchina, con dei buoni titoli ed un discreto futuro. Idee mie, ok. Ciò che invece è palese è che la console della grande N non ha riscosso quel successo che molti si aspettavano. Tutto ciò, insieme alla pantomima, al teatrino che ha protagonista il 64DD portano alla mie mente dubbi dei quali mi sento di rendere partecipi i lettori. Noi non dobbiamo vendervi niente: non ci interessa la console che possedete, ciò che ci preme è che la macchina che possedete vi soddisfi e così i giochi. Sappiamo bene quanto costi questo divertimento e così preferiamo stare un po' più bassi della concorrenza, mettendo in risalto non solo i pregi ma anche i difetti ed i rischi i un acquisto. Passando al Dreamcast beh, le specifiche della macchina lasciano spazio ad un minimo di esaltazione. La stessa esaltazione registrata su queste pagine quando le prime info' sul N64 arrivarono in reda' anni fa. E' naturale che si sia tutti un po' su di giri ma, ehi, mi pare anche di aver ribadito più e più volte che le specifiche da sole non bastano.



Driver Disk

STAI CON ME...

A cura di Caligola

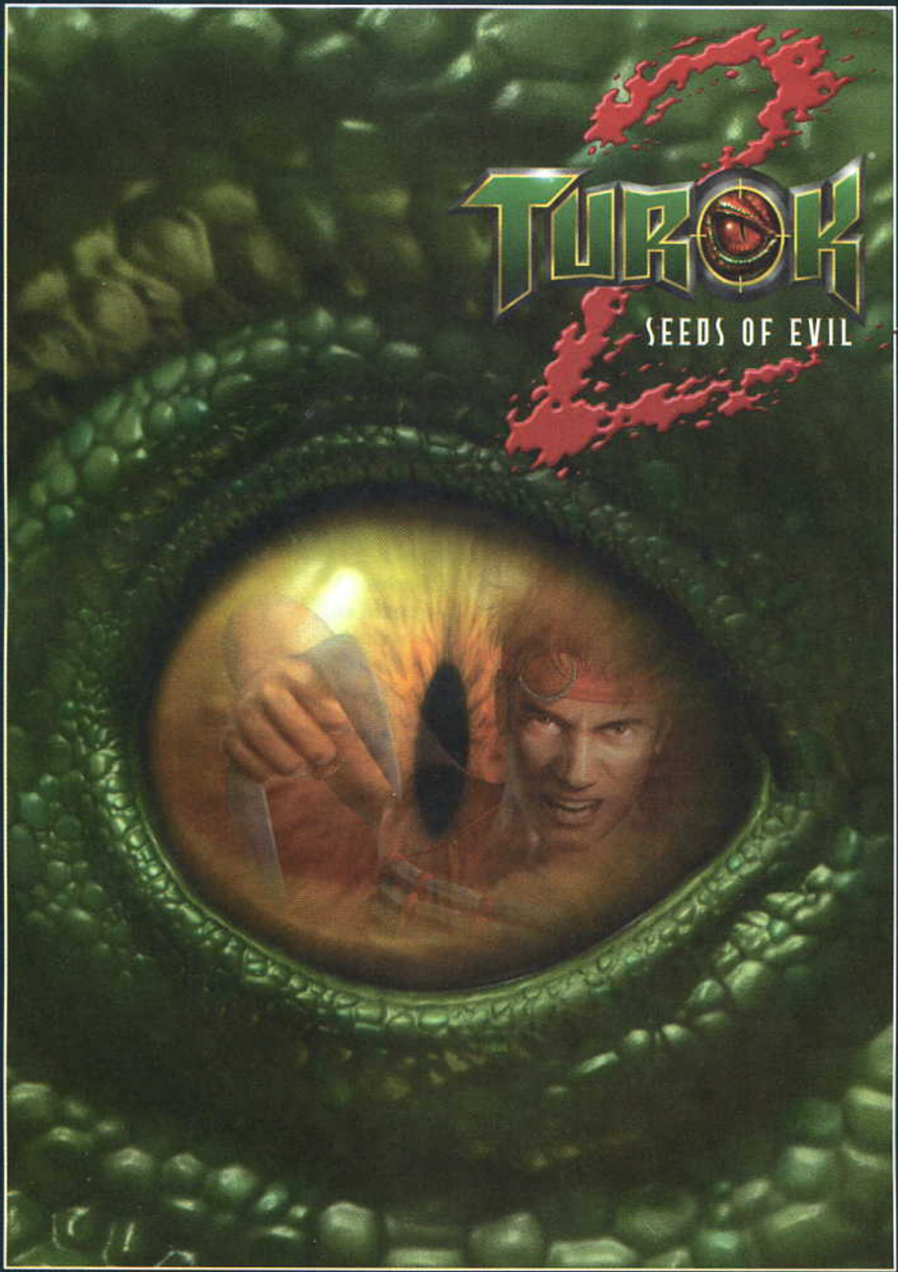
Carissimo Fabio, posso chiamarti così ormai, vero? Sebbene le mie lettere non siano poi così amichevoli e serene sono sicuro che non ti sono antipatico, ma per non perdere tempo passo subito al motivo che mi ha spinto a prendere carta e penna (Si fa per dire...uso una E-mail) (anticipo le varie nd...) e a rivolgermi ancora alla vostra e nostra amata rivista. A proposito a quando la quotazione in borsa??? Comunque... Ultimamente vi ho scritto riguardo al Dreamcast e probabilmente qualcuno leggendo la mia lettera si sarà domandato per quale motivo mi batto tanto per motivi che a me poi in effetti non toccano così in prima persona. (Del resto non sono mica l'avvocato della SEGA) (Non sbizzarritevi con maliziose











REQUISITI DI SISTEMA PER VERSIONE PC

- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Windows 95
- Lettore CD-ROM 4X
- Scheda acceleratrice 3D compatibile con Direct 3D

PC CD

NINTENDO64

GAME BOY

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO

Acclaim

Nella foga di liberarsi di un'arma dal potenziale distruttivo troppo elevato, Turok, il cacciatore di dinosauri, risveglia involontariamente Primagen, un essere alieno imprigionato all'interno della sua astronave nei profondi meandri della Terra Perduta. Turok deve fermare la forza primordiale di Primagen per impedirgli di scappare dalla sua prigione ed eliminare le barriere tra la Terra e il mondo inferiore.

- **I nemici sono molto più realistici grazie a particolari come muscoli che si flettono e pelle che si piega.**
- **Un rilevamento delle collisioni così accurato da permettere al giocatore di mirare a specifiche parti del corpo. La fisica degli impatti calcolata in tempo reale fa indietreggiare i nemici in maniera realistica.**
- **Avanzatissimi effetti di luce utilizzano fino a 10 fonti luminose dinamiche per creare atmosfere e superfici ai confini della realtà, come focolari tremolanti e acqua scintillante.**
- **7 enormi livelli all'aria aperta per il gioco in singolo e 12 livelli deathmatch per giocare in multiplayer con 16 partecipanti via internet o rete locale.**
- **Più di 30 diverse creature, ognuna con le proprie forze, debolezze, intelligenza artificiale e 5 mortali nemici di fine livello rendono la strategia un aspetto cruciale di tutto il gioco.**

TI ASPETTIAMO DAL 22 AL 26 OTTOBRE AL PADIGLIONE 25 — smau 1998

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

e inopportune interpretazioni...) Ebbene la realtà che sta dietro alla mia missiva è multiforme e va interpretata. Per non essere frainteso premetto che non sono uno di quei nichilisti che vede nel passato l'età dell'oro del divertimento e che crede che si stia mano a mano andando verso un vorticoso risucchio nella banalità e nell'omologazione. No. La mia analisi è più profonda e sebbene l'abbia abilmente scoperta in tutte le mie lettere voglio palesarla in modo da non lasciare dubbio alcuno nemmeno nei lettori più distratti. Il punto è semplice, il buonismo, il politically correct, la morte delle diatribe ha scatenato un processo per cui il mondo videoludico si è andato affievolendo e l'interesse per questo di seguito. Insomma, signori miei se voi non vi accorgete della differenza che c'è tra l'entusiasmo di 3 o 4 anni fa di fronte all'avvento delle console a 32 bit e quello che invece sembra sterile attesa di fronte alle nuove macchine allora siete ciechi. Possibile che il binomio guerra-progresso non vi sia familiare, no dico Tucidide ha fatto perdere le notti a molti e lo stesso Marx poteva spendere meglio il suo tempo se avesse saputo che la gente avrebbe valutato così il suo studio. Gente, Odiate i possessori delle console che non avete, odiate il nemico, odiate la Psx2 se comprerete un Dreamcast e viceversa. Odiate e invidiate perché non potrà che far bene al mercato, non potrà che generare nuovi miracoli dell'elettronica. Odiate come un tempo, mentre giocavate a Ridge Racer sulla vostra console Sony e tremavate al solo pensiero che Daytona sarebbe potuto essere più colorato, eterno motivo di vanto del vostro compagno di scuola, o mentre già pregustavate Virtua Fighter 2, speravate che Tekken 2 non avrebbe avuto gli sfondi in vero 3d... Amate la vostra console e difendetela, non ottusamente ma con passione, perché solo così avrete la sensazione di essere ancora in pista, di giocare ancora a qualcosa di vostro. Stupitevi come un bambino di fronte alla grafica dei vostri videogiochi e aspettate gli annunci delle conversioni come un cucciolo aspetta il padrone (forse sto esagerando con le citazioni). Insomma gente, io vi annuncio l'evento del DREAMCAST, ma se uscisse la PSX2 farei lo stesso, non importa se vi piace il bianco o il nero, l'importante è che non vi piaccia il grigio. DREAMCASTISTI, fate sentire la vostra voce, Playstationisti di seconda generazione... rispondete con un coro unanime... Bentornata diatriba! MegaConsole... preparati a fare da teatro alla battaglia...
Dei Dreamcastisti è l'ora...

Il discorso, la questione del progresso da te inteso si basa su un'idea che dello stesso ti sei fatto. Per te infatti non può esistere interesse senza diatriba. E' questa la base con cui apri le tue dissertazioni, la tesi da cui procedi a sviluppare l'ipotesi. Ma non sempre si può procedere per assurdo. Da un certo punto di vista anche io sono d'accordo con te. Effettivamente, il mercato con l'avvento di PlayStation ha subito una certa omogeneizzazione. L'interesse per le nuove macchine sembra minore ma forse questo è dovuto al fatto che, ora come ora, la gente non sente il bisogno di grafica più colorata o nuovi mondi da esplorare. E allora perché rompere le balle, perché voler costringere gli altri ad entrare nelle nostre fila. Il binomio guerra-progresso è noto a tutti ma non sempre le 2 cose vanno di pari passo. A volte è il progresso che, per sfociare e cancellare il passato, spinge alla guerra, a volte invece è la guerra che tanto per tornare un po' a galla, quando non si ha nulla da fare prende il progresso a braccetto e lo usa come bandiera. Io amo i videogiochi, di qualunque casa e marca. Ciò che mi interessa è poterli avere in fila sulla scrivania e potermi sollazzare quando ho un po' di tempo libero. Non vedo il problema o perché dovrei odiare qualcuno solo perché la sua console ha più poligoni e la mia più colori. Non sarebbe meglio farcelo amico e poi fiondarci a casetta sua fino a fondergli la machina? Certo, le polemiche sono divertenti. Anche io mi spanciavo quando leggevo TGM: le lettere dell'avanguardia Amighista The Alex, Acquaman... Uno spasso ma poi quello che rimaneva era solo un flebile sorriso. Non c'è dialogo; la polemica, quella vera, è fine a se stessa perché non presuppone la possibilità di risposta, di un confronto sereno con l'avversario. E' bello scherzare, fare esercizi di cabaret, prendere in giro e sapersi prendere in giro. In fondo, anche io desidero un po' di sana e genuina polemica ma senza prenderci così sul serio, e poi amici come prima!



Bagarini

AVANTI C'E' POSTO...

A cura di Ivan "DreamCast" Pellino

Finalmente eccoci qui, un saluto a voi redattori di Mega, specialmente a te onnipotente Shogun. Sono passati tre anni da quando ho acquistato il Saturn ed è giunta l'ora di farmi sentire. Sono stati tre anni molto duri, la mia scelta è stata ridicolizzata da molti ma su queste pagine ho sempre trovato qualcuno che difendeva il Saturn da tutti gli attacchi arrecati da possessori di console rivali (soprattutto il grande Vernini). Ma adesso che il gioco si fa duro i duri cominciano a giocare e quindi entro io. Non ricordo i nomi di chi ha detto di formare un impero della Sega ma li stimo alla grande, hanno pienamente ragione e quindi a gran voce invoglio tutti i "seghisti" a farsi sentire prima che accada l'evento... Non mi riferisco né a Godzilla né al Giubileo, neanche alla fine del mondo. L'evento più importante di fine millennio è, infatti, l'uscita del DreamCast (20 novembre 1998). Con questo saluto tutti quelli che la pensano come me; non critico le scelte degli altri, in fondo l'umanità è caratterizzata da idioti ed intelligenti... inutile specificare da che parte sto. LA SEGA REGNA!!! La Nintendo è sempre stata una seconda scelta e la Sony deve soccombere. Cominciate a organizzare la vostra postazione di gioco, chiamate gli amici, comprate bibite da mettere in fresco, assicuratevi che non manchi niente... perché manca poco...

P.S.: un saluto speciale a tutta la famiglia Toli (Nicola, Sigghi e Riccardo), a Lince il traditore, al più folle che io conosca (Sandro er barbiere), ai soci (Boldone e Aquilano), tutta l'MPD (MarDePanza Crew) me compreso, ai Mercede"z", al più nukkato che io conosca (Davide Lupo), a Niscola e soprattutto a chi mi ha dato l'opportunità di spedirvi l'E-Mail (Alfredo "Katana", e Guido "Dural")..

P.P.S.: a, quasi dimenticavo... SPAKKATE TUTTO!!!

CAPPERI!

Ok ragazzi: foglio, biro e pronti a scrivere cosa vi offriamo oggi. In ogni numero di Mega potrete trovare una serie completa di Turbo News che vi daranno una completa panoramica su tutti i giochi in uscita. Secondo, e sempre compreso nel prezzo, vi diamo tonnellate di recenze e anteprime. Inoltre, quante volte vi è capitato di avere a casa un gioco che si ottura, una cartuccia che non riuscite a sviluppare? Molte? Perfetto! Basta usare Mega Trix e tutto fila liscio. In ultimo abbiamo le interviste esclusive, la posta e Mega Expert! Ma non è ancora finita, abbiamo anche un sacco di immagini e disegni. Date uno sguardo alle pagine successive e pensate a quanti giochi potrete far vostri! Ragazzi, non stiamo parlando di fumo ma di una rivista veramente in pressione. Grande, vero? Bene, dalla regia mi fanno cenni che i caratteri a mia disposizione sono scaduti, un ciao a tutti e ricordatevi di chiedere il lotto "Mega"!

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail - Mega Console** **Via XXV Aprile, 39** **20091 Bresso (MI)**
Telefono	**02 - 66526289** **martedì dalle 14 alle 16** **per info varie** **giovedì dalle 14 alle 17** **per trucchi e soluzioni**
Fax	**02 - 66526222** **specificare Mega Mail**

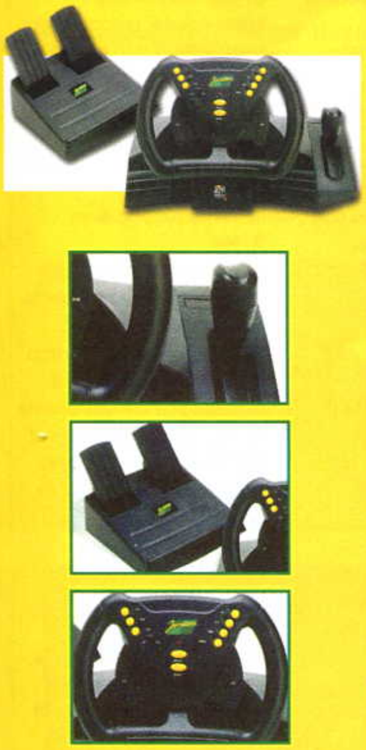
Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

ACCESSORI PER TUTTI I GIUSTI!

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI F1

Jordan GRAND PRIX





NOVITA'

REAL ARCADE GUN - VERSIONE SILVER



NOVITA'

REAL ARCADE GUN - VERSIONE MIMETICA



Affidabili? Precisi? Indistruttibili? ...Joytech!

Più di 15 modelli a tua disposizione compresi i vibranti Dual Shock Colorati ti accompagneranno nelle tue partite, nelle tue avventure e nei tuoi combattimenti. Inoltre con i cavi Joytech puoi giocare con 2 Playstation (cavo link) e a notevole distanza dal televisore (cavo prolunga). Acquista subito un joypad Joytech e sarà davvero difficile batterti!

smau 1998
35ª EDIZIONE
22 - 26 Ottobre
Db-Line
Stand E 24
Pad. 25/1

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

MEGA expert

Qualche giorno fa sono entrato in casa e ho assistito ad uno spettacolo terrificante. La tovaglia era sbattuta sul tavolo: sembrava appena uscita dalla centrifuga. Il problema era che insieme alla tovaglia mia madre doveva aver centrifugato anche i piatti! Pazzesco! Chissà perché avrebbe dovuto fare una cosa simile. Infatti non era andata così. Più semplicemente era scivolata mentre si apprestava ad apparecchiare sulle buste delle lettere del Mega Expert che io, ogni mese, depongo per terra intorno al mio computer... Frega niente vero? Immaginavo! Beh allora beccatevi le solite risposte e lasciatemi stare e cercate di non farvi vivi fino a quando non avrò finito di incollare tutti questi stramaledetti 2.897 cocci!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria

Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39 20091
Bresso (MI)

E-Mail

f.ravetto@agora.stm.it

Indistruttibile Shogun, salto i complimenti e i convenevoli e passo subito ad elencarti le mie domande, che sono parecchie:
1. Perché la Sega ha deciso di utilizzare cd da 1 gb per il Dreamcast, piuttosto che i più capienti dvd?
2. Windows CE sarà contenuto nei cd dei giochi (consentendone così continui aggiornamenti) perché alla Sega hanno già capito che tale sistema operativo sarà una ciofecata?
3. Come fa la Sega ad essere tanto fessa da munire il joypad del Dreamcast di soli 4 tasti (per giunta analogici)?
4. Virtua Fighter 3 per Saturn. Tu ci credi?
5. La Model 3 step 2 è in grado di rivaleggiare con schede Pc come la Voodoo2?
6. La Milestone è davvero una software house 100% italiana?
7. Va bene, ho capito, la Square non vuole più produrre titoli per N64. Ma una buona volta si può sapere perché? Forse per i limiti di memoria delle cartucce? Non avrebbe potuto aspettare il 64DD allora?
8. Perché le texture generate dall'N64 hanno quello strano effetto di sfocamento? Forse per eliminare la spixellazione delle medesime?
9. A livello di megabyte, quanto saranno capienti i dischi ottici del 64DD? E saranno soggetti a caricamenti proprio come i cd?
10. Le conversioni dal Pal a Ntsc sono problematiche come quelle da Ntsc a Pal?
11. Perché le console non leggono i cd pirata se non sono modificate? Dipende dal tipo di cd usato? E perché usando tali cd l'apparato ottico si rompe?
Mi pubblichi, per favore? Ho bisogno di risposte.
Beh ho finito. Ciao...

Marco

1. Attualmente i lettori dvd hanno costi piuttosto elevati. Inoltre pare che il sistema sia facilmente piratabile.
2. Si, il sistema operativo sarà contenuto nei dischi m solo per consentire future espansioni e upgrade senza dover operare modifiche a livello di hardware.
3. Il pad è uno dei pochi punti oscuri della nuova console Sega. Addirittura circolano delle voci sulla possibilità che al momento del lanci la macchina della grande "S" potrebbe essere accompagnata da un nuovo controller.
4. Giusto per farmi male... ma dalle ultime indiscrezioni sembra diverrà realtà.
5. La Model3 Step 2 è anni luce meglio della Voodoo 2. Onestamente un confronto fra queste due schede sia in termini di poligoni che della qualità delle texture appare assolutamente imbarazzante.
6. YES...
7. Perché Nintendo ha tirato un po' troppo la corda con la storia del 64DD e perché, al momento, con la PSX si fanno molti più soldi.
8. E' uno dei tanti effetti grafici dell'N64 che consente di eliminare le zone d'ombra fra i vari colori dando così agli oggetti colori più uniformi e reali.
9. Caricamenti si. Capienza al momento un mistero.
10. Il problema più grosso è la traduzione. Gli adattamenti si fanno, anche piuttosto in fretta.
11. Perché le case che le producono inseriscono nei cd e elle macchine delle protezioni che possono essere aggirate solo con l'ausilio di chip. Il lettore ottico si danneggia perché viene forzato ad angolazioni non previste.

Caro coltello da cucina, vorrei porti, se me lo concedi, alcuni quesiti che mi assillano da diversi mesi, costringendomi ad un'esistenza piena di stenti e privazioni:
1. E' stato convertito, per Megadrive, il coin op Rastan? Se si, si tratta di una conversione fedele?
2. Quella per Lynx è l'unica conversione di Rygar?
3. Qual è la miglior conversione di UN Squadron?
4. E' uscita, per Saturn, una collezione dedicata a Phantasy Zone?
5. Quali giochi saranno inclusi nei prossimi "Sega Ages"?

Ciao e grazie.
Luca Abiusi

1. Si. Nulla di eccelso dal pdv tecnico. La giocabilità in compenso si attesta su livelli più che discreti.
2. Sì.
3. Quella per Snes. Se però possiedi un Pc puoi beccarti l'emulatore Mame con conseguente versione dell'originale da sala.
4. No.
5. L'ultimo è la Phantasy Star Collection poi basta.

Caro Shogun, possiedo un Saturn versione Pal e avrei una serie di quesiti da porti, (tralascio tutti i meritatissimi complimenti) e visto che lo spazio è tiranno inizio subito:
1. Verranno convertite le parti due e tre di Shining Force 3 in versione Pal?
2. Non la vedremo mai la cartuccia da 4MB in versione Euro?
3. Ho acquistato da poco Shining Force 3 e vorrei sapere se ci sono dei trucchi per avere più soldi ed esperienza.
4. E' vero che la versione europea del Dreamcast non avrà il modem? E inoltre è vero che uscirà quasi un anno dopo la versione Jap?
5. Secondo te Sega imparerà dai propri sbagli (vedi il Saturn in caduta libera)?
Ti saluto e ti ringrazio.

Jacopo

1. Temo proprio di no.
2. No.
3. La domanda è stata girata alla sezione trucchi. Non perdere di vista i prossimi numeri. Vedremo di recuperare qualcosa.
4. Sega sta effettivamente valutando la possibilità di eliminare il modem dalla versione europea. Qui da noi infatti non esistono canali come il Sega Channel presente sul suolo degli States e in Jappo. Per quel che riguarda la data di uscita ufficiale della macchina nel vecchio continente al momento nulla.
5. Lo speriamo tutti, considerato anche il fatto che con l'MD la Sega aveva veramente fatto faville.

Caro Shogun, come ti butta? Siamo 2 fratelli e alcuni amici possessori di Saturn del quale ci sentiamo abbastanza soddisfatti. Intenzionati a comperare un Dreamcast vorremmo porti alcune domande a riguardo:
1. Quando uscirà la versione europea della macchina? Che prezzo avrà?
2. Cosa conterrà la confezione del Dreamcast?
3. Le versioni saranno compatibili? Oppure si dovrà usare un adattatore?

In caso potrebbe essere richiesta una modifica interna modello PlayStation?
4. Ci sarà un gioco di appuntamenti in Inglese per DreamCast? In Giapponese è impossibile capirci qualcosa!
5. E' previsto un seguito di Virtual On?
6. Sai dirmi qualcosa di più su Macross VFX2 della Bandai?
7. Uscirà una simulazione di caccia modello Deer Hunter?
8. Sarà possibile collegare il Dreamcast al PC?
9. Quanto costeranno mediamente i giochi?
Ora un paio di domande anche per il buon vecchio Sat:
10. Vale la pena acquistare Magic Knight RayEarth se si è un fanatico della serie?
11. E' stata convertito Shining Force 3 i versione Pal?
Con questo abbiamo finito. Scusaci per la lunga serie di domande. Grazie di tutto e complimenti per la rivista.

Fabio e Giovanni Slaviero

1. Al momento non esiste ancora una data ufficiale di lancio per l'Europa. Idem per il prezzo. Detto ciò probabile che il tutto si attesti attorno alle 300.000 lire.
2. Console, 1 pad e cavo AV.
3. Bisognerà aspettare l'uscita della versione americana o europea prima di esserne sicuri, tuttavia è probabile che Sega adotti un tipo d protezione paragonabile a quella del Sat.
4. In Jappo sicuramente si. In Inglese molto dipenderà dalla diffusione della macchina.
5. Si, si tratta di Virtual On 2. Data di uscita ancora da stabilirsi. Ovviamente su DC.
6. E' una voce. Bandai ha confermato il supporto a DC, altro non si sa.
7. Al momento nulla del genere appare nella line up Sega.
8. E perché mai bisognerebbe collegare il Dreamcast al PC?
9. In Jappone attorno ai 6000 yen.
10. E' un ottimo titolo. Tecnicamente non siamo a livelli stratosferici ma sia i dialoghi che le varie fasi action risultano molto godibili.
11. E' uscito americano. Pal è probabile.

Supremo Shogun,
sono un felice possessore di Nintendo 64 nonché un vostro fedelissimo lettore ormai da qualche anno. Vorrei porti alcune domande:
1. Quando è prevista l'uscita delle versioni Pal di Castlevania 3D e Turok 2?
2. Sai dirmi qualcosa di ShadowMan e Hybrid Heaven?
3. E' vero che il venerabile Miyamoto ha intenzione di lasciare la Nintendo?
4. Se la PSX2 sarà basata sul DVD allora questo vuol dir che sarà più bella del DreamCast, vero?
5. Perché non allegate alla rivista qualche gadget come poster, portachiavi ecc. ecc.?
Grazie per le risposte e a risentirci al più presto.

Andrea

1. Castlevania 3D è previsto per l'ultimo quarto dell'anno. Turok 2 imminente anche se ci sono voci sulla possibilità di utilizzare la cartuccia di espansione da 4Mb.
2. Due sparatutto in 3D... Non che ci abbiano fatto una grande impressione...
3. A noi non risulta. Forse sta pensando di andare in pensione ma questo non ci è dato saperlo.
4. Assolutamente no. L'impiego o meno del DVD non c'entra con la potenza della macchina. Si tratta di un sistema diverso per memorizzare i dati, tutto qui.
5. Per il momento preferiamo concentrarci sui contenuti e lavorare alla grafica del giornale. In futuro si vedrà.

Tenebroso Shogun,
vorrei porti alcune domande, tra cui una a cui devi dare assolutamente risposta. Ovviamente il soggetto delle mie questioni è il N64:
1. Come si chiama il mestiere di Shigeru Miyamoto, ovvero uno che crea (partendo da una sua idea) un videogioco?
2. Che voto daresti alla versione di Zelda 64 da voi provata in fiera?
3. Nello speciale sull'E3 avete scritto che la data di uscita di Zelda sarà il 23 Novembre. Vi riferivate di sicuro alla versione Jap, quindi per la versione Pal bisognerà aspettare di più. Quanto: mesi o anni?
4. Come mai da voi GoldenEye ha avuto un voto così basso mentre su altre riviste si è rivelato un vero capolavoro?
5. Sinceramente, cosa pensi della situazione attuale del Nintendo 64?
Spero di non essere andato troppo per le lunghe con le e mie domande. Ti ringrazio anticipatamente e spero di venir pubblicato. Grazie.

Robin

1. Er... non ci ho mai pensato. Immagino che possa esse un programmatore-creativo-supervisore-che-partendo-da-una-sua–idea-e-con-il-supporto-di-altri-programmatori-sviluppa-i-videogiochi.
2. Non mi sento di dare un voto ad una versione incompleta di un gioco provato solo per pochi minuti. Posso dirti che il game butta gran bene. Abbi un po' di pazienza ed aspetta.
3. No, secondo le ultime indiscrezioni targate Nintendo le 3 versioni del gioco usciranno tutte a Novembre a distanza di 10 giorni 'una dall'altra.
4. GoldenEye è un buon titolo ma non un capolavoro.
Personalmente ritengo il voto dato da Morpheus sul numero 41 di Mega più che soddisfacente. Per ulteriori chiarimenti ti suggerisco di andarti a rileggere la rece'. Vedrai tu stesso che le motivazioni espresse sono più che convincenti. Detto ciò il voto mi sembra comunque buono, come buono è il gioco. Ripeto, non è un capolavoro ma, santo cielo, i voti vanno da 0 a 100!
5. Nintendo si sta risollevando bene. Speriamo solo che continui così!

O sapiente Shogun,
sono un felicissimo possessore di un Nintendo 64 che attaccato al mio televisore sta facendo faville. La rivista è veramente perfetta ma, bando ai convenevoli, ecco le domande che ho confezionato per te:
1. Secondo te qual è il miglior gioco di guida per 64? E fra quelli che usciranno quale è il più promettente?
2. Non ho ancora capito bene che cosa sia il 64DD? Puoi aiutarmi tu?
3. Zelda per N64 sembra davvero promettente ma puoi dirmi qualcosa in più?
4. Posseggo la cartuccia di Golden Eye e devo dire che mi è piaciuta davvero parecchio. Mi consiglieresti l'acquisto di Mission Impossibile?
5. Che ne dici di Banjo? Sono un grande fan di Mario, pensi che potrei trovare gradevole anche questo titolo?
Grazie e a presto.

Marino

1. Se come gioco di guida intendi un titolo con macchine (o simili) che schizzano per lo schermo il mio favorito è F-Zero X. Se invece ti riferisci a qualcosa di più normale i miei favori vanno a GT64.
2. Dovrebbe trattarsi di un lettore di dischi (il formato è ancora sconosciuto) che consentirebbe ai programmatori di sviluppare giochi utilizzando un supporto diverso dalle cartucce. Nulla ci è stato rivelato al momento su possibili espansioni hardware contenute all'interno dell'add-on.
3. Si tratta di una avventura ricca di elementi arcade e dotata di un sistema di controllo estremamente ricco. Per ulteriori informazioni ti rimando agli speciali ed alla rece' sui prossimi numeri.
4. Fossi in te aspetterei. Sono infatti in arrivo titoli del calibro di Turok 2 che promettono molto bene.
5. Gran gioco anche se, forse, in certi passaggi, ricorda molto, troppo Mario (anche se a conti fatti il titolo Rare risulta superiore al game di Miyamoto).

Immortale Shogun,
sono un felice possessore di un N64 Pal e ho alcune domande da farti:
1. La versione di Zelda dell'E3 era quella americana? Se si, uscirà insieme a quella Jappo?
2. Megaman Legends o Megaman 3D che sia, vedrà la luce solo su PSX o anche su N64?
3. Se Final Fantasy è nato su SuperNes, perché il settimo capitolo non arriva anche su N64?
4. Vedremo mai SoulMasters (Koei) su N64?
5. Ci sarà un seguito di Zelda 64?
6. Mario 2 sarà un capolavoro come Mario 64?
7. Quando uscirà Quake 2?
8. RevLimt era stato annunciato come un capolavoro, ma lo è veramente? E poi quando esce?
Bye...

Link

1. Secondo e ultime notizie targate Nintendo tutte e 3 le versioni (Usa, Jap ed Euro) vedranno la luce sugli scaffali dei negozi tutte nel mese di Novembre con una decina di giorni di distanza l'una dall'altra.
2. Al momento è stato annunciato solo su PSX.
3. Perché la Square che è la squadra che ha prodotto il gioco ha deciso, per il momento, di appoggiare solo la console di casa Sony.
4. Non per il momento.
5. Cominciamo a gustarci la versione per N64, e lasciate stare i sequel per almeno un paio di mesi.
6. Lo speriamo tutti anche se al momento ci sono solo indiscrezioni.
7. Quake 2 fluttua.
8. A questo punto pensiamo tutti che si sia trattato di uno scherzo.

Main Street

OFFERTE MoStRuoSe

NINTENDO 64 PAL

AEROFIGHTER ASSAULT	169.000
AEROGAUGE	149.000
BANJO KAZOOJE	CHIAMA
BOMBERMAN 64	129.000
BUST A MOVE 2	125.000
CHAMELEON TWIST	139.000
CLAYFIGHTER 63 1/3	99.000
DIDDY KONG RACING	129.000
DUAL HEROES	149.000
F1 POLE POSITION	129.000
FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP	139.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	139.000
FIGHTER'S DESTINY	159.000
FORSAKEN	159.000
GOLDEN EYE	129.000
ISS SOCCER 64	139.000
KILLER INSTINCT 64	129.000
LAMBORGHINI 64	129.000
MACE THE DARK AGE	125.000
MADDEN 98	139.000
MARIO 64	115.000
MARIO KART	115.000
MULTI RALLY CHAMPIONSHIP	119.000
NAGANO WINTER OLYMPIC	159.000
NBA COURTSIDE 98	139.000
NBA PRO 98	159.000
NFL QUARTERBACK CLUB 98	149.000
NHL BREAKAWAY 98	159.000
QUAKE 64	139.000
RAMPAGE WORLD TOUR	149.000
RAMPAGE WORLD TOUR	139.000
STAR WARS 64	139.000
TOP GEAR RALLY	119.000
WAVE RACE	95.000
WAYNE GRETZKY 98	149.000
WCW VS THE WORLD	139.000
WETRIX	129.000
YOSHI'S STORIES	119.000

NINTENDO 64 USA & JAP

AEROGAUGE (US)	149.000
ALL STAR BASEBALL 99 (US)	169.000
BANJO KAZOOYE (US)	159.000
BIOFREAKS 64 (US)	155.000
CHOPPER ATTACK (US)	149.000
F1 98 WORLD GRAN PRIX (US)	169.000
GT RACING 64 (US)	CHIAMA
KEN GRIFFEY BASEBALL (US)	159.000
MIKE PIAZZA STRIKE ZONE (US)	169.000
MISSION IMPOSSIBLE (US)	CHIAMA
MORTAL KOMBAT 4 (US)	155.000
NBA COURTSIDE 64 (US)	149.000
OFF ROAD CHALLANGE (US)	165.000
QUEST 64 (US)	169.000
SUPERMAN 64 (US)	CHIAMA
VIRTUAL CHESS (US)	155.000
WAIALEA COUNTRY CLUB (US)	149.000
WWF WAR ZONE (US)	169.000
BOMBERMAN HEROES (JAP)	149.000
BOMBERMAN WORLD (JAP)	109.000
BRAVE SPIRIT (JAP)	145.000
F-ZERO X (JAP)	CHIAMA
RAKUGAKIDS (JAP)	CHIAMA
SNOW BOARDING KIDS (JAP)	119.000
STAR SOLDIER VANIS. EARTH (JAP)	169.000
SUPER B.DAMAN BATTLE (JAP)	159.000
SUPER ROBOT SPIRIT (JAP)	179.000
WINTER OLYMPIC (JAP)	139.000
WORLD SOCCER FRANCE 98 (JAP)	CHIAMA
YOSHI'S STORY (JAP)	79.000
ZELDA 94 (JAP)	CHIAMA

CONSOLES ED ACCESSORI NINTENDO 64

CAVO SCART	29.900
CAVO SCART COLORATO	35.500
CONSOLE NINTENDO 64 PAL	289.000
EXTENSION CABLE	19.900
JOLT PACK + MEMORY CARD 256 KB	59.000
JOYPAD COLOR	55.000
MEMORY CARD 1 MB	59.000
MEMORY CARD 256 KB	35.000
PASSPARTOUT ADATTATORE UNIVERSALE PER TUTTI I GIOCHI	79.000
RF OUT	39.900
RUMBLE PACK	35.000

GAME BOY CONSOLES ACCESSORI & TITOLI

CONSOLE GAME BOY COLOR	119.000
LINK CABLE	39.000
TELECAMERA PER GBOY	129.000
STAMPANTE PER GBOY	149.000
TELECAMERA+STAMPANTE	249.900
ANIMANIACS	69.000
BATMAN FOREVER	65.000
BUST A MOVE 2	59.000
DONKEY KONG LAND	69.000
F1 ROC RACING	69.000
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE	69.000
JUNGLE BOOK	69.000
MEGAMAN 2	69.000
MICKEY MOUSE DANCE CHASE	69.000
MICKEY MOUSE MAGICAL WORLD	69.000
MORTAL KOMBAT 3	69.000
MR. NUTZ	65.000
PINBALL DELUXE	65.000
ROAD RASH	69.000
WARIO LAND (S. MARIO 3)	65.000

TITOLI SATURN

FIFA ROAD TO WORLD CUP	99.000
HOUSE OF THE DEAD CON PISTOLA	139.000
NBA LIVE 98	99.000
ATLANTIS	125.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	125.000

GADGETS - GUIDE TOYS

GIOCO PORTAT. DI CYBER FISHING	69.900
GIOCO PORTATILE DI PESCA BASS	69.900
GIOCO PORTAT. DI PESCA D'ALTURA	69.900
GIOCO PORTAT. DI PESCA JUNIOR	69.900
GIOCO PORTAT. DI PESCA SPORTIVA	69.900
GUIDA DI CASTELVANIA	35.000
GUIDA DI FORSAKEN	39.000
GUIDA DI RESIDENT EVIL 2	39.000
GUIDA DI SAGA FRONTIER	45.000
GUIDA DI TEKKEN 3	35.000
PORTACHIAVI BUSHIDO BLADE	10.900(1)
PORTACHIAVI DONKEY KONG	9.900(1)
PORTACHIAVI DORAEMON	9.900(1)
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	9.900(1)
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z2	10.900(1)
PORTACHIAVI DRAGON QUEST	9.900(1)
PORTACHIAVI EVANGELION	9.900(1)
PORTACH. EVANGELION 2° SERIE	12.900(1)
PORTACHIAVI FFVII 2NDA SERIE	13.900(1)
PORTACHIAVI FIGHTIN FORCE	9.900(1)
PORTACHIAVI GETAR ROBOT	9.900(1)
PORTACH.I KING OF FIGHTER 97	10.900(1)
PORTACHIAVI TEKKEN 3	9.900(
PORTACHIAVI TOBAL	9.900
PORTACHIAVI YOSHI	9.9
PORT. MAZINGER GETAR ROBOT	10.9

PER ULTERIORI INFORMAZIONI CHIAMATE I NUOVI NUMERI:
059 3791 87-270210 (8 LINEE R.A)
OPPURE INVIATE UN FAX AL 059 270210
E-MAIL: GAMESTART@DATAS.IT OPPURE BASE@GAMESTART.IT

GAME START WORLDWIDE
VIDEOGAMES GROUP
V.BONACINI 59 / 61
41100 MODENA (ITALY)
TEL & FAX (+39) 059 270210

PER DIVENTARE UN GAME START CENTER O UN GAME START POINT
INVIA UN FAX AL 059 270210
OPPURE TELEFONA AL 059 379187

NEW

CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A
LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187-270210 Fax 059 270210

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI

Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

INVIATE LA VS. E-MAIL PER UN MIGLIORE SERVIZIO DI AGGIORNAMENTO !!!!!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VI INVITIAMO A PRENOTARE I TITOLI PIU' IMPORTANTI...

Per informazioni contattare Andrea, Claudio, Mauro...

MODENA - GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

MODENA - GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA

PARMA - T&T VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

REGGIO EMILIA - GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

BOLOGNA - GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

BOLOGNA - FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

FERRARA - CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

RAVENNA - KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040

VITERBO - EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA - HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

CARPI - INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
059/641395

FIDENZA - MILLENIUM
Via Berenini, 62/A
0524/530295

I nomi e i marchi sopra riportati appartangono ai legittimi proprietari.

I prezzi e le date di uscita possono subire variazioni.

MEGA news

Tra non molto potremo finalmente toccare con mano i primi titoli sviluppati per Dreamcast. L'edizione autunnale del Tokyo Game Show è sempre più vicina e con essa l'attesa presentazione della line-up di debutto della nuova console Sega. Uno schieramento di titoli sempre più imponente grazie al supporto delle terze parti. I cinque titoli annunciati durante la conferenza stampa dello scorso settembre si sono trasformati in diciotto, molti dei quali saranno mostrati in versione giocabile. TGS '98: Fall si terrà come di consueto al Makuhari Messe dal 9 all'11 ottobre. Alla mostra saranno presenti novantacinque compagnie. Un appuntamento immancabile quindi che v'illustreremo in dettaglio nel prossimo numero di Mega Console.

A cura di Diego Cortese

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Capcom ha finalmente mostrato le immagini della sua conversione per Saturn del secondo capitolo della serie Versus. **Marvel Super Heroes vs Street Fighter** appare identico al coin-op, risultato ottenuto sfruttando la cartuccia d'espansione da 4 MB. In quanto giapponese, il gioco contiene anche il comico giapponese Norimaru. Un temibile combattente armato di cartelle degli autografi esplosive ed orsacchiotti di peluche non presente nella versione occidentale del coin-op. L'unica variante rispetto alla versione a gettoni annunciata riguarda un Easy Mode i cui dettagli non sono però ancora chiari. In cuor loro, tutti i giocatori occidentali sperano che venga nuovamente inserita la possibilità di scegliere tra la versione giapponese ed occidentale presente in **Vampire Savior**. **Marvel Super Heroes vs Street Fighter** verrà distribuito in Giappone a partire dal 22 ottobre.



Castle of Illusion

SEGA WORLD

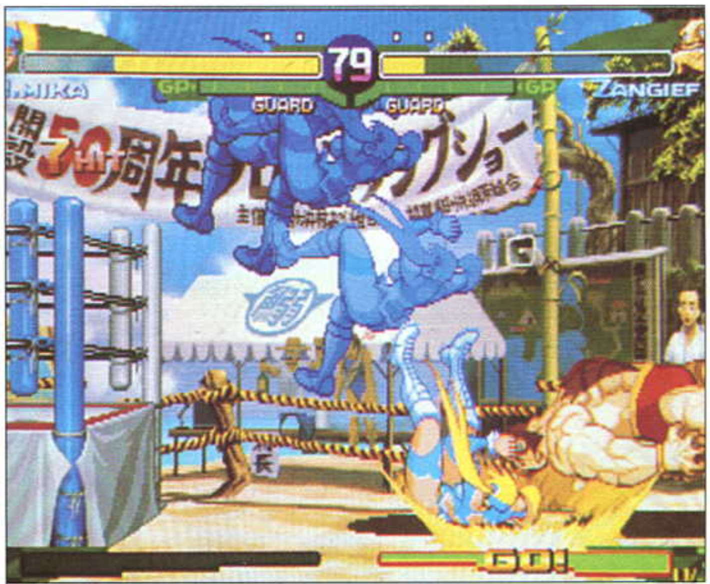
Come molti si aspettavano, all'annuncio di **Virtua Fighter 3 TB** per Dreamcast è immediatamente seguita la cancellazione della conversione del gioco per Saturn. Fortunatamente c'è ancora Capcom a regalare emozioni agli utenti della console a 32-bit Sega. La casa di Osaka ha infatti annunciato la conversione di **Street Fighter Zero 3** per Saturn dichiarando inoltre di volerla completare entro la fine dell'anno. Come di consueto nelle sue ultime produzioni, il gioco utilizzerà l'espansione da 4MB per offrire una fedeltà assoluta all'originale. Capcom ha inoltre fissato la data di uscita di **Dungeons & Dragons Collection** per il 23 ottobre. E' invece imminente l'uscita della versione Saturn di **Advanced Variable Joe 2**. Questa nuova versione del picchiaduro di TGL, derivato da un gioco erotico per PC, contiene tutti gli elementi di gioco introdotti dai più noti beat'em up Capcom ed SNK. La vera fonte d'attrazione del gioco sono però le sue combattenti splendidamente caratterizzate ed abbigliate con abiti piuttosto succinti. Concludiamo con una nuovo capitolo della serie Sega Ages. Utilizzando l'emulatore Megadrive sviluppato per **Sonic Jam**, Sega ha prodotto **I Love Mickey Mouse and Donald Duck** contenente gli splendidi platform **Mickey Mouse: Castle of Illusion** e **Donald Duck: Quack Shot**. La compilation verrà distribuita in Giappone a partire da ottobre.



Advanced Variable Joe



Quackshot



Street Fighter II Turbo

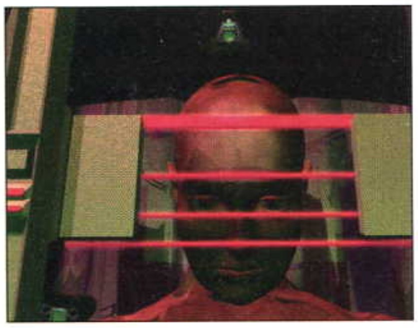
JULY

Nel 1999 il mondo cambierà. Da questa profezia di Nostradamus, Sega of Japan ha ricavato un'avventura per Dreamcast che verrà distribuita entro la fine dell'anno. La storia ha inizio nel mese di luglio del prossimo anno. La comunità scientifica internazionale viene sconvolta dalla nascita di un nuovo tipo di essere imano asessuato, una nuova razza dotata della capacità d'impadronirsi del corpo degli altri esseri viventi. L'intera trama del gioco ruota attorno a Gene, un esemplare di questa nuova specie, e l'essere umano Joshua. Quest'ultimo vuole vendicarsi di un non ben identificato torto che Gene avrebbe fatto alla sua famiglia. Interpretando il ruolo di Joshua, il giocatore deve scoprire dove si nasconde Gene è qual è la causa della nascita di questa nuova razza. I dettagli circa la meccanica di gioco di **July** non sono ancora stati rivelati, maggiori informazioni sul gioco verranno rilasciate durante il prossimo Tokyo Game Show.











DREAMCAST NEWS



Godzilla Generations

Apriamo l'ormai consueto spazio dedicato alla nuova console Sega con una notizia non proprio positiva. Il lancio di Dreamcast, precedentemente fissato per il 20 novembre, è stato posticipato al 27 dello stesso mese. Le cause del ritardo sono dovute al fatto che non sarebbe stato possibile produrre un numero sufficientemente ampio di macchine per soddisfare la richiesta. Sembra inoltre che Sonic Team abbia chiesto alcuni giorni in più per poter mettere a punto il suo **Sonic Adventure**. Stando ad alcuni distributori, la console verrà venduta in due versioni differenti. Quella distribuita in Giappone avrà il manuale in giapponese mentre quella dedicata al mercato asiatico sarà dotata di istruzioni in inglese. Secondo alcune indiscrezioni vi saranno due confezioni, una con il modem ed una senza. Le periferiche disponibili all'inizio saranno un cavo di collegamento SCART, joypad di svariati colori, VMS senza gioco ed un cavo per la connessione al monitor di un PC. Stando all'autorevole settimanale economico giapponese Nikkei Weekly, il prezzo della macchina in Giappone sarà di 20800 yen (poco meno di trecentomila lire). Per quanto riguarda il lancio americano della macchina è stato confermato il modem, un gioco di basket, uno di football americano, uno sparatutto poligonale e **Sonic Adventure**. SoA ha inoltre annunciato che sono già in preparazione una dozzina di titoli compatibili con il modem. Per quanto riguarda il lancio giapponese, i giochi che dovrebbero essere disponibili assieme alla console sono **Pen Pen Trilcelon**, **Seventh Cross**, **Sonic Adventure**, **Virtua Fighter 3 TB** e **Sega Rally 2**. Gli ultimi due titoli sono stati recentemente confermati da Sega che ha fornito alcuni dettagli sulla conversione. **Virtua Fighter 3 TB** conterrà alcuni elementi di gioco aggiuntivi oltre che nuove modalità che sfruttano alcune funzioni speciali di Dreamcast. Sembra infatti che il Team Battle Mode consentirà di organizzare tornei in rete via modem. **Virtua Fighter 3 TB** conterrà 12 personaggi e 13 livelli interamente poligonali. Secondo indiscrezioni non confermate, sembra conterrà anche i primi due capitoli della saga. Una notizia che ci pare alquanto strana: è improbabile che Sega si giochi così la possibilità di produrre in futuro una Virtua Fighter Compilation. **Sega Rally 2**, oltre a presentarsi come una perfetta conversione del coin-op, conterrà diversi elementi aggiuntivi. Tra questi vi sono 10 piste (contro le quattro dell'arcade), più di dieci macchine (il coin-op ne ha sei), nuove modalità di gioco come Time Attack Mode, Record Mode, Replay Mode e Car Setting Mode, una modalità in doppio mediante split screen ed il gioco in rete via modem. Sembra inoltre che sia stato incluso un Rally Championship Mode composto da quaranta gare. E' stato inoltre in parte chiarito il mistero riguardante il gioco di ruolo che starebbe sviluppando il team di Mizuguchi. Sega ha infatti mostrato ad alcuni sviluppatori il filmato di un RPG con protagonista un giovane Shun di **Virtua Fighter**. Sembra inoltre che la demo "Tower of Babel" sia parte integrante del gioco. Ulteriori dettagli riguardanti questo **Virtua Fighter RPG** sono al momento sconosciuti, forse sarà possibile carpire ulteriori notizie al riguardo durante il prossimo Tokyo Game Show. Sega ha inoltre fornito nuove immagini di **Godzilla**, recentemente reintitolato **Godzilla Generations**, che mostrano Mecha Godzilla ed alcuni scorci di una dettagliata città poligonale. Sfortunatamente non sono ancora state diffuse informazioni precise riguardanti la meccanica di gioco.



Monster Breed

Per quanto riguarda le terze parti, Ubi Soft ha intenzione di convertire **Monaco Grand Prix Racing Simulation** per Dreamcast. Una simulazione di guida non dotata della licenza FIA e quindi non dotata di piste, macchine e nomi reali. In compenso presenta un'interessante modalità di gioco nella quale è possibile guidare macchine degli anni 50/60. La data di uscita di **Monaco Grand Prix Racing Simulation** è fissata per la fine dell'anno. NEC ha mostrato le prime immagini di **Monster Breed**. Il gioco consiste in una simulazione di crescita nel quale si devono allevare dei mostri (più di 180 diversi) destinati al combattimento. Vi sono due modalità di gioco principali: Monster League e Dungeon Adventure. Nella prima combattete contro altri mostri in arene poligonali mentre nella seconda vi allenerete esplorando dungeon generati casualmente. **Monster Breed** verrà venduto contemporaneamente in versione Dreamcast e VMS. Per il momento NEC continua a riservarsi di rivelare una data d'uscita precisa del gioco. Epic MegaGames ha recentemente rivelato di voler convertire lo sparatutto in soggettiva **Unreal** per Dreamcast. Viste le esose richieste hardware del gioco in versione PC, Dreamcast è sicuramente la piattaforma più adatta alla conversione del gioco. Ed Boon e Dave Michicich hanno recentemente rivelato di stare lavorando ad una versione migliorata di **Mortal Kombat 4** modem-compatibile per Dreamcast. Boon ha inoltre annunciato che **Mortal Kombat 5** è in fase di sviluppo per il nuovo hardware Zeus 2, una scheda quattro volte più potente di quella usata per il quarto episodio della saga.



Godzilla Generations

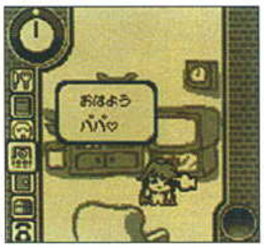
Concludiamo con Capcom che ha annunciato di voler presentare tutti i suoi progetti in fase di sviluppo per Dreamcast in una conferenza stampa che si terrà il 6 ottobre. Tra di essi sembra vi siano **Bio Hazard 4**, **Plasma Sword**, **Marvel vs Capcom** e **Street Fighter 3 Giant Impact**. Contiamo di fornirvi maggiori informazioni al riguardo sul prossimo numero di Mega Console.

NEO GEO POCKET



A poche settimane dalla sua uscita, SNK ha distribuito informazioni ed immagini circa la sua nuova console portatile. Il Neo Geo Pocket è stato realizzato in svariati colori e contiene alcune funzioni speciali interne tipiche delle agende elettroniche come calendario, sveglia, orologio internazionale ed oroscopo. Le sue dimensioni sono simili a quelle del Game Boy Pocket con l'unica differenza che è largo anziché lungo. La console presenta un tasto di accensione, un pulsante dedicato alle opzioni, due tasti di gioco ed una croce direzionale molto simile a quella dei pad del Neo Geo CD (speriamo non sia altrettanto fragile). Il suo processore a 16-bit consente di ottenere giochi molto più definiti di quelli del portatile Nintendo mentre il suo orologio interno faciliterà la realizzazione di simulazioni di crescita da parte degli sviluppatori. Tra le periferiche annunciate per la console vi è un sintonizzatore radio che dovrebbe venir distribuito nei primi mesi del prossimo anno, un cavo per la connessione tra più console, delle cuffie, un adattatore per poter essere collegato alla rete elettrica, sistema di comunicazione tra console senza cavo (attualmente in fase di sviluppo) ed un adattatore per il collegamento al pad di Dreamcast. Uno dei primi giochi ad utilizzare la connessione tra Dreamcast e Neo Geo Pocket potrebbe essere **King of Fighters RPG**, secondo alcune indiscrezioni in fase di sviluppo da parte di SNK per la console Sega. Il gioco destinato ad accompagnare il debutto della macchina è **King of Fighters R-1**, una versione ridotta di **King of Fighters '97**. Gli altri giochi annunciati sono un simulatore di crescita intitolato **Melon-chan no Seichou Nikki**, un gioco di calcio dal titolo **Neogeo Cup '98**, un gioco di tennis, un puzzle game chiamato **Tsunagete Pon**, un gioco di scacchi giapponese intitolato **Shougi No Tetsujin** ed infine un Mah-jong intitolato **Dokodemo Mah-jong**. L'uscita di questi giochi è prevista entro la fine del mese di ottobre. Neo Geo Pocket verrà distribuito in Giappone il 28 ottobre al prezzo di 6800 yen (circa ottantamila lire). Approfittiamo di quest'angolo dedicato ad SNK per annunciare che la casa di Osaka si è detta interessata a convertire **Samurai Spirits 64 2** per Dreamcast. Un eventuale annuncio ufficiale al riguardo potrebbe avvenire durante il prossimo Tokyo Game Show.





JAMMA SHOW: SEGA MOSTRA LA SUA NAOMI

Durante il Jamma Show tenutosi nel mese di settembre, Sega ha finalmente mostrato il suo nuovo hardware per coin-op basato su Dreamcast. L'unica differenza rispetto alla nuova console Sega sembra essere la quantità di memoria contenuta (32MB RAM e 16 di Memoria Video contro 16MB RAM e 8 di Memoria Video) e la possibilità di combinare più chipset video per incrementare le proprie potenzialità. Con Naomi, Sega offre hardware di elevatissima qualità a un costo estremamente ridotto. Un messaggio che le terze parti hanno perfettamente recepito visto che già venti imprese hanno deciso di sviluppare titoli per questa macchina, tra le quali Capcom, Tecmo, Konami e Treasure. Sega è così riuscita a creare un vero e proprio standard confermandosi come leader nel campo del divertimento videoludico a gettoni. La caratteristica più interessante di Naomi è sicuramente la sua elevata compatibilità con Dreamcast. Vantaggio che consente a chi vuole creare un gioco per la nuova scheda Sega di poter convertire facilmente la sua creazione su console accedendo così sia al mercato Arcade che a quello casalingo. Tutti i cabinati Naomi mostrati presentavano due slot destinati al Visual Memory System di Dreamcast, elemento che consente di trasportare i propri salvataggi dalla sala giochi a casa e viceversa. Alla mostra sono stati presentati quattro cabinati differenti, due verticali e due dotati di sedili destinati a simulazioni e giochi di guida. Il primo gioco con scheda Naomi ad essere commercializzato è **House of the Dead 2**, sequel del popolare sparatutto horror con light gun. A giudicare da ciò che è stato mostrato, non sembra che siano state apportate modifiche sostanziali alla meccanica di gioco. Il lato cosmetico è invece estremamente migliorato grazie alle capacità grafiche di Naomi. **House of the Dead 2** verrà distribuito in Giappone a partire da Novembre. Sega ha anche mostrato uno spin-off della suddetta saga intitolato **Blood Bullet: House of the Dead Gaiden**. Il gioco, dotato di visuale in terza persona, sembra essere un misto tra uno sparatutto ed un picchiaduro. E' infatti possibile sia utilizzare armi da fuoco che combattere a mani nude. Sega ha anche annunciato che produrrà la versione '98 di **Dynamite Baseball** per Naomi. Per quanto riguarda i titoli mostrati dalle terze parti, Tecmo ha presentato **Dead or Alive 2** il cui sviluppo è passato da Model 2 a Naomi. Allo Show è stata mostrata solo una demo filmata del gioco. Dalle poche informazioni che sono state fornite si è saputo che **DoA 2** vanta fondali interamente poligonali, molto probabilmente interattivi, e che la rosa dei personaggi disponibili contiene solo due elementi provenienti dallo scorso episodio. L'ultimo titolo Naomi presentato è **Power Stone** di Capcom, un picchiaduro poligonale che richiama alla mente **Ehrgeiz** e **Tobal**. Grande libertà di movimento quindi ma anche una grafica straordinaria merito delle incredibili potenzialità del nuovo hardware Sega. Al Jamma Show Capcom ha inoltre mostrato un nuovo gioco basato su hardware CPS3 annunciato per la fine dell'anno in corso. Realizzato in collaborazione con la casa editrice Shueisha, **Jojo's Bizarre Adventure** è un picchiaduro bidimensionale ispirato alla terza parte del popolare manga di Hirohiko Araki (pubblicato anche in Italia da Star Comics). Il gioco consente di utilizzare solo i sei protagonisti principali del Manga che vantano ognuno una storia ed un finale differente. La pulsantiera si compone di soli quattro tasti uno dei quali è dedicato all'utilizzo dello Stand. Capcom ha già dichiarato di voler convertire il gioco per il mercato casalingo. Viste le elevate caratteristiche tecniche di CPS3, la macchina a cui è destinata la suddetta conversione è molto probabilmente Dreamcast. Attendetevi maggiori informazioni su questi giochi e sugli altri titoli presentati al JAMMA Show nel prossimo numero di Mega Console.



Blood Bullet


Dead or Alive 2

MEGA news

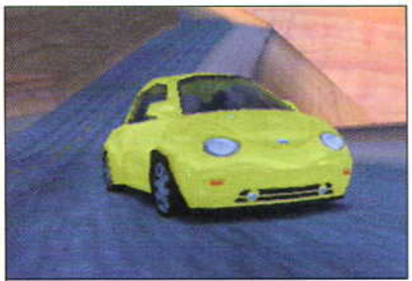
ECTS 98: LA CAMPAGNA D'EUROPA NINTENDO

Come previsto, Nintendo ha lanciato l'offensiva in Europa e il teatro della nuova "campagna di guerra" videoludica è stato, giustamente, l'ultima edizione dell'ECTS, svoltasi dal 6 all'8 settembre a Londra. Tutta la futura produzione europea di Nintendo e terze parti è stata concentrata in uno stand di oltre 1000 mq, i cui schermi erano occupati da giochi di ogni marca: Psygnosis, Infogrames, Kemco, Konami, Video System, LucasArts, Hasbro e altri ancora. E non si è trattata di mania di grandezza: Nintendo ha davvero intenzione di distribuire personalmente in Europa tutto quanto ha mostrato nel suo ragguardevole stand. Nel caso dell'Italia, sarà Linea GIG (distributore ufficiale Nintendo da svariati anni) a diffondere sul territorio nostrano, al ritmo di uno ogni due settimane fino a dicembre, titoli come **Zelda** (ovviamente), **Top Gear Overdrive**, **V-Rally**, **International Superstar Soccer 98**, **Knife Edge**, **Airboarder 64**, **Silicon Valley** solo per nominarne alcuni. E in lista d'attesa ci sono titoli come **WipEout 64** e **Rogue Squadron...** Era forse la prima volta che si registrava alla più importante fiera europea del settore una presenza così preponderante di Nintendo, con uno stand addirittura comparabile con quello di Sony: impensabile fino a qualche tempo fa... Di riflesso, è la prima volta che anche in Italia vengono profusi simili sforzi nell'ambito distributivo per un prodotto Nintendo. Speriamo che questo significhi un assestamento ulteriore dell'ammiraglia a 64-bit di Nintendo nel Vecchio Continente. A competare lo scenario si aggiunge il Gameboy Color, la cui uscita in Europa e Italia (23 novembre) sarà accompagnata da sei giochi: **Quest for Camelot** (RPG), **Conker's Pocket Tales** (con lo stesso personaggio che troveremo su N64 grazie a Rare), **Harvest Moon**, **New Tetris** (nuova versione della madre di tutti i rompicapo), **Pocket Bomberman** (il bombarolo più famoso della storia dei videogiochi) e **Game & Watch Gallery 2** (una raccolta dei mitici "scacciapensieri" di Nintendo). A ruota, seguiranno altri 10 titoli dai concessionari Nintendo...



Lo stand Nintendo


Silicon Valley


Top Gear Overdrive

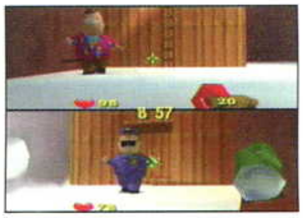


Zelda

Anche se sarà, assieme a Sony e Sega, uno degli sponsor del prossimo Tokyo Game Show, Nintendo ha dichiarato di non avere nessuna intenzione di presentare nuovi titoli alla mostra. Per toccare con mano le nuove produzioni Nintendo dovremo attendere, come d'abitudine, il prossimo Nintendo Space World previsto non prima del maggio del prossimo anno. 1998 senza mostra privata Nintendo quindi, forse a causa dello spostamento del lancio del 64DD al giugno '99. Una decisione che appare quantomeno poco illuminata da parte di Nintendo data la vicinanza della manifestazione al ben più importante E3 americano. Che abbiano intenzione di presentare contemporaneamente la periferica in Occidente e Giappone? Solo il tempo potrà dirlo...

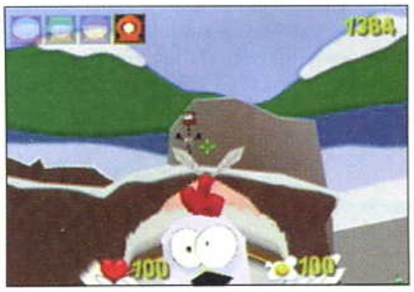
A cura di Diego Cortese

SOUTHPARK



Acclaim ha rivelato nuovi dettagli circa il bizzarro sparatutto poligonale realizzato da Iguana ispirato alla serie animata Southpark. Il gioco è composto da sei livelli realizzati come se fossero altrettanti episodi del cartoon. Sono inoltre disponibili cinque differenti modalità multigiocatore tra cui Kick the Baby, Capture the Flag e Grudge Match. I cinque protagonisti del gioco sono equipaggiati con armi fuori dal comune come bambole-puzzetta, fucile-gallina-spara-uova e cannone-mucca. Grazie al potente programma di compressione audio sviluppato per **Turok 2**, è stato inoltre possibile inserire una grande quantità di campionamenti audio. La versione americana di **Southpark** sarà disponibile entro natale.



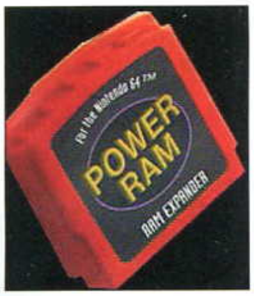




NINTENDO 64 ESPANDE I SUOI ORIZZONTI



Forse per cercare di cautelarsi dall'eventuale perdita di mercato al momento dell'uscita di Dreamcast, Nintendo ha annunciato per il mese di novembre un'espansione di 4MB per l'N64. Grazie ad essa sarà possibile realizzare giochi con una risoluzione più elevata rispetto al passato. La risposta delle terze parti all'espansione Nintendo è stata più che soddisfacente. Sono infatti già cinque i giochi che la supportano. **Turok 2: Seeds of Evil**, previsto per il 20 ottobre, sfrutterà l'espansione per incrementare la sua risoluzione a 640 x 480 senza intaccare la sua velocità e fluidità. Alta risoluzione anche per **Rogue Squadron** e **Duke Nukem: Zero Hour** previsti rispettivamente per dicembre ed il primo quarto '99. Anche **Extreme G-2** è compatibile con l'espansione di memoria che viene però utilizzata per dotare il gioco di una risoluzione intermedia tra l'alta e la bassa. Infine abbiamo **NFL Quarterback Club '99** che, essendo già in 640x480, si avvantaggia della maggiore quantità di memoria offerta dall'espansione per incrementare la sua fluidità e consentire replay più lunghi. L'espansione di memoria ufficiale Nintendo verrà distribuita negli States a partire dal 24 novembre al prezzo di 29.95 dollari. Stranamente sarà preceduta di circa un mese da un clone prodotto dall'Interact chiamato TurboRAM. Anche Datel ha prodotto un'espansione di memoria da 4MB chiamata Power RAM. La compatibilità di questi cloni dovrebbe essere completa. Cercheremo di fornirvi ulteriori informazioni al riguardo al più presto.



WILD METAL COUNTRY



Distribuito da Gremlin e sviluppato da DMA Design, **Wild Metal Country** è un gioco di combattimento con mezzi corazzati. Utilizzando veicoli che spaziano da obici semoventi a veloci hovertanks, il giocatore deve penetrare in tre pianeti controllati da robot guardiani impazziti distruggendo quanti più mezzi ribelli sia possibile. Per completare la missione è anche necessario impadronirsi di alcuni nuclei energetici che alimentano le armate robotiche ribelli. DMA Design ha realizzato la versione N64 del gioco concentrandosi principalmente sulla modalità multigiocatore. Ogni mezzo possiede un vasto arsenale di armi che comprende torrette, missili, mine e proiettili che si teletrasportano sul bersaglio. **Wild Metal Country** è ancora agli stadi iniziali di sviluppo, non attendetelo quindi prima del prossimo anno.



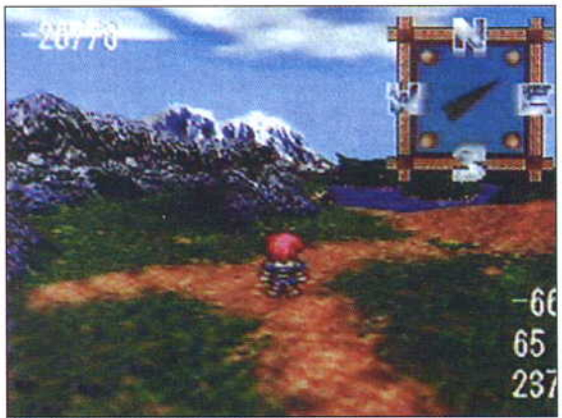
NINTENDO WORLD

Da non crederci: per la prima volta Nintendo anticipa l'uscita di un suo titolo. **Legend of Zelda: The Ocarina of Time** verrà distribuito il 14 novembre anziché a fine mese. Modifica probabilmente da ricondurre alla vicinanza della data del debutto di Dreamcast. La produzione delle cartucce del gioco è già iniziata quindi la data non dovrebbe subire ulteriori modifiche. Nintendo ha fissato le date del debutto nipponico ed occidentale di GameBoy Color. In Giappone il nuovo portatile Nintendo verrà distribuito il 21 ottobre al prezzo di 8900 Yen. Per quanto riguarda l'Occidente vi sarà un'uscita contemporanea sui mercati americani ed europei il 23 novembre. GIG ha fissato il costo della console in Italia attorno alle 150.000 lire. Ad accompagnare l'uscita del GameBoy Color in Giappone saranno le versioni rinnovate di **Tetris** e **Wario Land 2**.



New Tetris

Uno dei primi giochi delle terze parti ad uscire in Giappone sarà **Pocket Puyo Puyo Sun** che Compile ha confermato per il 27 novembre. Ripassiamo all'N64: 3DO Company ha in cantiere uno sparatutto poligonale intitolato **Battletanx**. Il gioco vi mette ai comandi di possenti mezzi corazzati che si danno battaglia per conquistarsi le ultime donne rimaste sul pianeta. Dal punto di vista grafico appare più che discreto. Le strutture presenti nell'arena di gioco sono intaccabili dalle armi dei carri, elemento che aggiunge spettacolarità ai combattimenti. Il gioco include anche una modalità multiplayer a quattro giocatori. **Battletanx** verrà distribuito a partire da gennaio '99. THQ sta collaborando con H20 Entertainment per la creazione di un nuovo RPG poligonale per Nintendo 64. Lo sviluppo del gioco, intitolato **NomenQuest**, è affidato allo stesso gruppo di programmatori che ha realizzato **Tetrisphere.** H20 ha dichiarato che **NomenQuest** sarà un gioco di ruolo caratterizzato da personaggi più realistici rispetto a **Quest 64**. Nessun altro dettaglio è stato al momento rivelato. Lo sviluppo di **NomenQuest** verrà completato entro la fine del '99. THQ ha anche concluso un accordo con Mass Media Inc. per lo sviluppo di una simulazione di pesca chiamata **Bass Angler Sportsman Society**. Il gioco è ancora in fase di pianificazione, THQ spera di completarlo prima della fine del prossimo anno. Acclaim ha dichiarato di aver quasi ultimato lo sviluppo di **Bust-a-Move 3**. Tra le caratteristiche più interessanti vi sono una modalità a quattro giocatori ed il supporto del Rumble Pack. **Bust-a-Move 3** verrà distribuito nel mese di dicembre. Crave Entertainment ha segnato un accordo con Activision per la realizzazione di un nuovo **Asteroids** per Nintendo 64. Il gioco, affidato ai Player 1, dovrebbe essere in alta risoluzione, muoversi a sessanta fotogrammi al secondo e contenere una modalità a due giocatori sia in cooperative che in deathmatch. **Asteroids 64** dovrebbe venir ultimato entro il mese di settembre. Activision ha inoltre annunciato di avere in cantiere la conversione dello sparatutto automobilistico **Vigilante 8**. Al momento non è stato rivelato nessun dettaglio circa la conversione del gioco. Activision intende distribuirlo entro Natale.



Zool


J League Tactics Soccer

Midway ha confermato di voler pubblicare il remake di **Paperboy** per Nintendo 64. Le uniche informazioni che ha rivelato al riguardo sono l'assegnazione dello sviluppo al team di sviluppo High Voltage, l'utilizzo nel gioco di un motore poligonale particolarmente veloce e la probabile data di uscita fissata per la fine del prossimo anno. Titus pubblicherà un simulatore di volo per Nintendo 64 sviluppato da Digital Integration. **Super Hornet F-18** combinerà elementi di sparatutto con un sistema di controllo realistico ed accurato. Titus prevede di distribuirlo alla fine del '99. Imagineer ha fornito nuove informazioni circa il nuovo RPG intitolato **Zool.** Sviluppato da Pandora Box, **Zool** è un classico gioco di ruolo di scuola giapponese contenente anche degli elementi di simulazione di crescita. Imagineer intende distribuire il gioco in Giappone nel mese di dicembre. ASCII sta producendo una simulazione manageriale calcistica intitolata **J.League Tactics Soccer**. In qualità di allenatore di una squadra della J. League, il giocatore deve addestrare i suoi calciatori per consentirgli di vincere il campionato ed essere convocati in nazionale. Il tipo di tecniche che impareranno i vostri giocatori dipendono dal loro carattere e dal vostro addestramento (sono anche inclusi alcuni falli molto cattivi). ASCII intende distribuire il gioco in Giappone a partire da quest'inverno. Konami sta lavorando a **Contra** per Nintendo 64. **Contra Spirits 64** manterrà la medesima meccanica di gioco del precedente capitolo della saga presentando in più un sistema d'inquadrature dinamiche. Concludiamo con Capcom che ha confermato **Magical Tetris Challenge featuring Mickey** per Nintendo 64. Il gioco consiste in un Action Puzzle Game nel quale, scelto un personaggio della scuderia Disney, bisogna avanzare in uno story mode giocando al classico **Tetris. Magical Tetris Challenge featuring Mickey** verrà distribuito in una cartuccia da 128Mb verso la fine dell'anno.





Battletanx

ROADSTER 98

Roadster '98 è in pratica una versione riveduta e corretta di **Lamborghini 64**. Il motore grafico è stato notevolmente migliorato in modo da consentirgli di gestire più macchine contemporaneamente mantenendo una velocità e fluidità ottimale. Le venti macchine presenti nel gioco sono state realizzate in modo da assomigliare ai roadster più popolari del mercato come la Porsche Boxster o la Mazda Miata. Il gioco vi consente inoltre di scegliere tra più piloti, ognuno con caratteristiche differenti. Affinati anche i controlli che ora risultano più fluidi e realistici. I circuiti disponibili sono una decina, tutti caratterizzati da condizioni meteorologiche variabili. Dal punto di vista grafico **Roadster '98** vanta fondali più vari e dettagliati rispetto a **Lamborghini 64**. Anche le macchine risultano più definite e colorate. Titus ha anche aggiunto una nuova modalità di Replay con telecamera dinamica. E' stata conservata la modalità a quattro giocatori mediante split screen. Se le promesse di elevata giocabilità e velocità saranno mantenute, avremo presto tra le mani la simulazione automobilistica che abbiamo sempre aspettato. La data di uscita di **Roadster '98** è fissata per il 24 novembre.









ZAINO-NOVITA'

Vi segnaliamo un nuovo zainetto diverso dal solito: è prodotto da HSL (Hic Sunt Leones) e grazie alla sua fascia anatomica consente di essere indossato davanti, il che significa meno problemi con gli scippatori o con chi vi sta dietro in motorino. Una volta indossato lo zaino sulla schiena invece, il portaoggetti estraibile posto sulla fascia anatomica può diventare un comodo porta-telefonino: se vi chiama qualcuno e siete su una dueruote non avrete nemmeno il problema di girarvi! Non male, eh?



Sonic Adventure

La cerimonia di presentazione del nuovo **Sonic** è stato l'evento più atteso di questa estate. Preceduta da una lunga campagna pubblicitaria a mezzo stampa, la cerimonia ha avuto luogo in una sala cinematografica del centro di Tokyo il 22 Agosto scorso. Sega puntava molto in alto: la presentazione di **D2** aveva fatto accorrere più di 11.000 persone, perciò si doveva fare di meglio per un divo come Sonic. Inizialmente erano previsti due spettacoli, uno in mattinata e l'altro nel primo pomeriggio (la sala non poteva contenere più di 5000 persone) ma a causa del grande numero di invitati, Sega ha preparato un altro spettacolo a pomeriggio inoltrato. Le cifre esatte non sono note ma è certo che all'evento erano presenti fra le 13.000 e le 15.000 persone. Alla cerimonia erano presenti numerosi pezzi grossi di Sega. Fra questi c'era Yu Suzuki, ma anche Yukawa Hidekazu, Senior Manager che ha impersonato se stesso in una recente serie di spot pubblicitari di Sega. Per rispettare il rituale, Irimajiri in persona ha dato inizio allo spettacolo con una breve presentazione del Dreamcast. Questa presentazione era una versione aggiornata di quella dello scorso Maggio. E' stato per esempio possibile vedere come usare il Visual Memory System (VMS) per visualizzare delle informazioni che gli altri giocatori non possono vedere. Poi Irimajiri



La folla in attesa della presentazione!



ha presentato il Produttore Yuji Naka, che ha messo piede sul palcoscenico con la regalità di un imperatore. Una specie di enorme sfera (praticamente un uovo) affiorata dal pavimento è esplosa improvvisamente e dal fumo così prodotto è emerso Yuji Naka, che ha subito preso in mano un microfono. Quando l'atmosfera si è raffreddata, il signor Naka ha presentato in modo alquanto succinto **Sonic Adventure**, quindi ha fatto partire un videoclip contenente alcune immagini del gioco. Yuji Naka ha poi presentato Sonic Team Story, un documentario sulla realizzazione di **Sonic Adventure**.



SONIC POWERS?

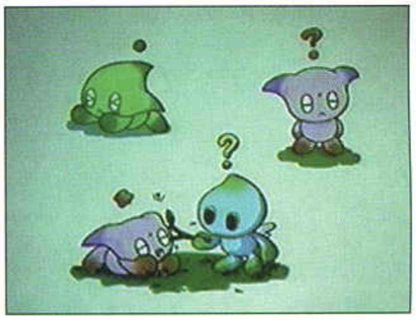
La prima scena del *making of* vedeva Yuji Naka arrivare in una Ferrari rossa all'ingresso principale del quartier generale della Sega. Poi Yuji entrava nell'edificio e il film introduceva i principali artefici di **Sonic Adventure**. La presentazione aveva un tono molto ironico ed era palesemente destinata a un pubblico giovane. Per tutta la durata della prima parte si poteva udire come sottofondo musicale il tema conduttore del film «Austin Powers, il controspione». Il riferimento era chiaro: come Austin Powers (Mike Myers), Sonic tornava sulla Terra dopo un lungo periodo di ibernazione... La seconda parte del film seguiva il Sonic Team durante il suo viaggio di studio nell'America centrale, effettuato nel Novembre del 1996 (l'inizio della fase di sviluppo di **Sonic Adventure**). Il Sonic Team ha visitato luoghi famosi come Tulum, Cozmel e Chichenza, in Messico. Diversi scenari di **Sonic Adventure** sono stati ispirati da queste famose località e il film passava dai luoghi reali alle controparti videoludiche. Nel gioco è per esempio possibile ammirare Sonic mentre s'inerpica sulla piramide di Tulum. Poi l'escursione è proseguita in un'altra zona del Messico: Tical (civiltà Maya) e la giungla di Washak Town. Qui il Sonic Team è stato accolto da ragni giganteschi e qualche pipistrello. Lo stage della caverna è stato ispirato da questo scenario degno di un film di Tarzan. L'ultima parte del viaggio aveva luogo in Perù, più precisamente a Machu Picchu (civiltà Inca), Cuzco e Nazca. Il team ammira i disegni di Nazca da un aeroplano. Un membro della squadra li riconosce subito: "Ma sono quelli di Xevious!!!". Questo tipo di umorismo permeava l'intera pellicola...

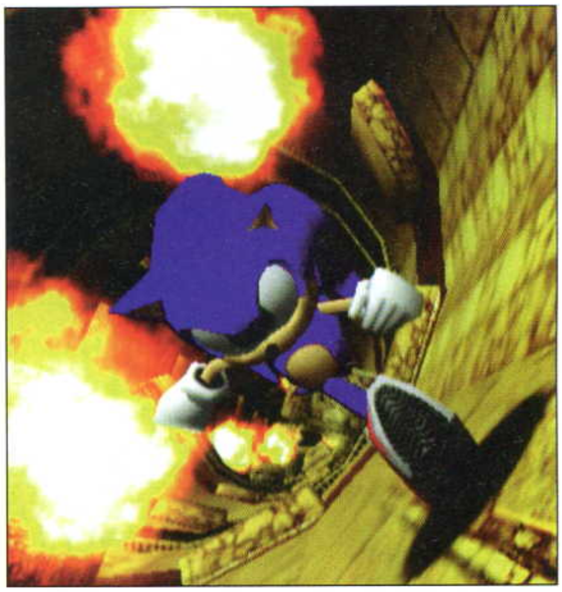


Il megapresidente Irimajiri dà inizio alla presentazione

LA DIMOSTRAZIONE DAL VIVO

Terminato il film, Yuji Naka si è fatto più serio e ha cominciato a divulgare informazioni più dettagliate sul gioco e sul





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
USCITA	23 NOVEMBRE





nel VMS. La stessa cosa può essere fatta anche con il classico personaggio di Sonic. Tirando le somme, un giocatore può fare da padrino a sei personaggi. Detto questo, Yuji Naka ha dato inizio alla sua dimostrazione alzando il sipario su un vero esemplare di Dreamcast, non la solita riproduzione inoperante. Poi ha aperto la custodia del gioco, ha inserito il CD nell'apposito alloggiamento della

VMS. Com'è accaduto per **Godzilla Generations**, anche di **Sonic** verrà prodotta una versione per VMS. Oltre ai classici personaggi che popolano l'universo di **Sonic** è possibile scaricare delle "forme di vita artificiale" (come quelle di **NiGHTS**) dal gioco del Dreamcast e farle crescere

console e ha cominciato a giocare. Tre stage (Ice Camp, Red Mountain e Speed Highway) erano giocabili. Come in uno spettacolo di magia, Yuji Naka ha chiesto al pubblico di scegliere uno dei tre stage disponibili con applausi di varia intensità. L'applauso più fragoroso è stato per

Speed Highway, perciò è stato questo lo stage che Yuji Naka si è messo ad affrontare per il divertimento dei presenti. Il favore accordato dal pubblico a Speed Highway può essere spiegato con il fatto che lo stage in questione è quello che meglio evoca lo stile tutto grinta e velocità di Sonic. Terminata la sua esibizione, Yuji Naka ha offerto al pubblico un altro stage: Red Mountain. Alla fine della cerimonia, Segata Sanshiro ha fatto irruzione sul palcoscenico nella sua tenuta da karateka, quindi ha spiegato al pubblico che il Sonic Team desiderava registrare la voce del pubblico allo scopo di inserirla nel gioco. Così ha chiesto a tutti i presenti di esclamare la parola "SO... NI... KU!" ad alta voce e all'unisono. La registrazione è durata all'incirca cinque minuti. L'intera presentazione è stata trasmessa in diretta su Internet. Secondo quanto ha dichiarato



Yuji Naka scatena la potenza del Dreamcast



Segata-san Shiro: un malato di mente al servizio del Dreamcast...



IL... DREAM CAST

In tutto sono stati presentati sei personaggi. Alcuni di questi erano giocabili, altri no. Il campionario offerto comprendeva volti noti ma anche delle *new entries*. La trama prenderà direzioni diverse in base al personaggio selezionato e ognuno di essi manifesterà poteri particolari.

SONIC
Sonic dovrà proteggere la città dal perfido dottor Eggman. La struttura di gioco è sostanzialmente identica a quella che caratterizzava i precedenti titoli della serie, ma il porcospino azzurro potrà altresì giovarsi di nuovi poteri, come ad esempio l'Homing Attack.

TAILS
Questo personaggio si chiama così perché è provvisto di due code. E' molto famoso per la sua grande esperienza nel campo dell'aeronautica. Non per niente ha creato un biplano molto potente di nome Tornado. Tails ha molta stima di Sonic e intende seguire le sue orme.

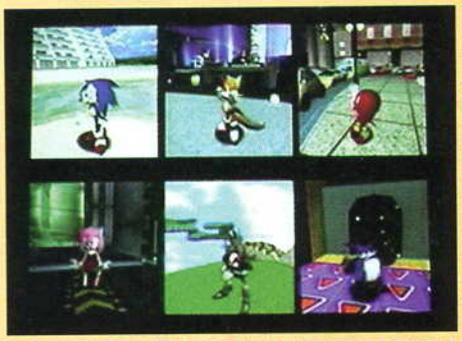
KNUCKLES
E' il Padrone degli Smeraldi dell'"Isola nel Cielo". Essendo una talpa, può scavare e arrampicarsi su superfici ruvide. E' molto forte ed è rivestito di pungenti aculei. Knuckles è un tipo molto serio e non è propenso a perdonare i torti che subisce. Il suo rapporto con Sonic è molto fragile. Un po' amico e un po' no.

AMY ROSE
E' molto dinamica, allegra e romantica. Ma è anche una tipa cocciuta. La sua arma personale è il Pico Pico Hammer e il suo passatempo preferito è lo shopping. Ha scoperto che i robot del dottor Eggman stanno imprigionando diversi tipi di volatili e non potendo sopportarlo ha deciso di prendere parte alla nuova crociata di Sonic.

BIG IL GATTO
Adora pescare e infatti va in giro portandosi dietro una canna da pesca. Big viveva con l'amico Frog nei pressi di alcune rovine. Un giorno Frog ha inghiottito uno smeraldo del Chaos ed è scomparso. Sconvolto, Big ha preso la sua canna da pesca e si è unito a Sonic.

E-102
Fabbricato dal dottor Eggman, E-102 è un robot tiratore provvisto di una mira infallibile. E' il secondo dei robot della serie E-100 e obbedisce ciecamente ai voleri del dottor Eggman. Il suo nemico giurato, manco a dirlo, è Sonic.

DR. EGGMAN
E' il classico genio del male, intelligentissimo quanto cattivissimo. Mentre si costruiva una base segreta sotterranea, Eggman ha scoperto dei graffiti antichi che svelavano gli straordinari poteri racchiusi negli Smeraldi del Chaos. Il Dottor Eggman intende servirsi di questi poteri per dominare il mondo. La sua prima mossa consisterà nell'erigere il suo piccolo impero privato, Eggmanland, e nel distruggere la fortezza volante Egg Carrier. Il dottor Eggman può contare su un esercito composto da animaletti senzienti e automi di classe Gamma. Il suo primo obiettivo è la conquista di Station Square, perciò uno scontro col suo vecchio nemico Sonic sembra inevitabile.





L'intro di Sonic Adventure: Deep Impact secondo l'ottica di un porcospino blu...







Yuji Naka, altri stage verranno mostrati al prossimo Tokyo Game Show e probabilmente sarà possibile trovare una versione completa e funzionante del gioco allo stand Sega.

HARDWARE CONTRO SOFTWARE

Senza alcun dubbio Sega è riuscita a dimostrare che il Dreamcast è l'hardware più potente del momento. E **Sonic Adventure** è un gioco di straordinaria qualità che mette in buona luce le prestazioni offerte dal Dreamcast. Questa volta Sega non ha esitato a inviare i suoi programmatori migliori — l'equipe di **Sonic** — in prima linea. Come Yuji Naka ha ripetuto svariate volte nel corso della presentazione, **Sonic Adventure** è accessibile a qualsiasi tipo di giocatore. In Giappone, l'immagine di Sonic non è così popolare come in Europa, dove il Megadrive rappresentava la piccola fetta di un mercato dominato dal Super Nintendo. In Giappone, Sonic è frequentemente associato ai giocatori più consumati e Sega ha bisogno di dare a Sonic un'immagine più "morbida". Benché il gioco sia tecnicamente ineccepibile, la scelta di **Sonic Adventure** come titolo allegato alla confezione di lancio del Dreamcast è alquanto rischiosa dato che potrebbe interessati soltanto i cultori di Sonic o i più accaniti sostenitori di Sega. Stage come Red Mountain sono stati inclusi per compensare la massiccia presenza di stage ad alta velocità come Speed Highway che potrebbero terrorizzare i giocatori più placidi. Contrariamente a quanto potrebbe benissimo accadere in Giappone, tali stage potrebbero trovare innumerevoli sostenitori sia nei giocatori europei che in quelli americani. Come la PlayStation e il Nintendo 64, il Dreamcast necessitava di essere lanciato con un gioco d'azione in 3D. Senza un gioco come **Sonic Adventure** sarebbe difficile stabilire dove sono riusciti ad arrivare i ragazzi di Sega nel campo della giocabilità. La cosa più importante è sapere se l'impatto visivo e il gameplay di **Sonic Adventure** saranno sufficienti a convincere dei giocatori abituati a frequentare console come la PlayStation e il Nintendo 64 ad acquistare





un Dreamcast. Per quanto riguarda l'opzione di gioco in rete non è filtrato ancora nulla. Sega deve prima rispondere a un quesito più importante: si potrà o non si potrà giocare attraverso il modem? **Sonic Adventure**, comunque, è solo uno dei titoli compresi nel campionario di lancio. Nelle prossime settimane sentiremo parlare di molti altri gioielli, come ad esempio **Sega Rally 2**.

ANTICIPAZIONI SU SONIC ADVENTURE

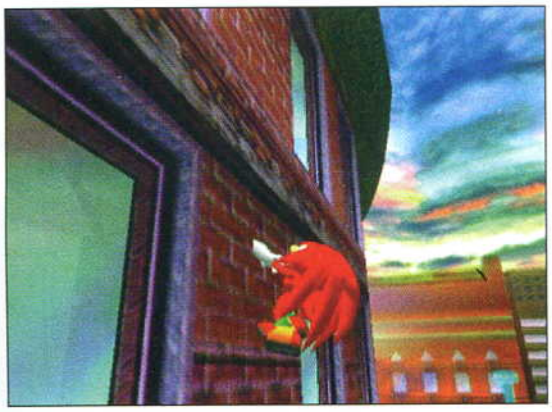
Dopo quattro anni di assenza quasi assoluta (la sua ultima apparizione è stata in **Sonic JAM**), Sonic è finalmente tornato in azione sul Dreamcast nello splendore del 3D. Nella sua totalità, la serie ha trovato posto in 14 milioni di case e su diverse piattaforme, e Sega intende fare di più. Per realizzare **Sonic Adventure**, il Sonic Team ha attraversato diverse fasi. Nel 1996, la stampa giapponese ha cominciato a parlare di un "Progetto

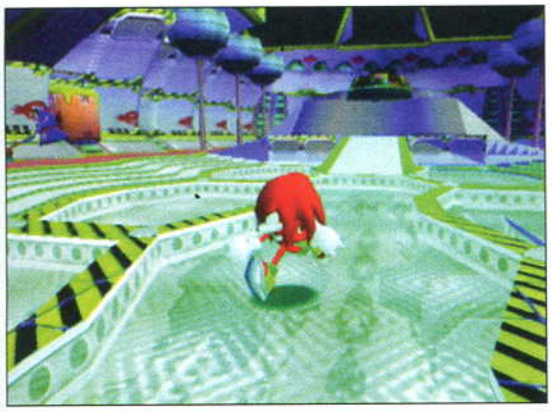


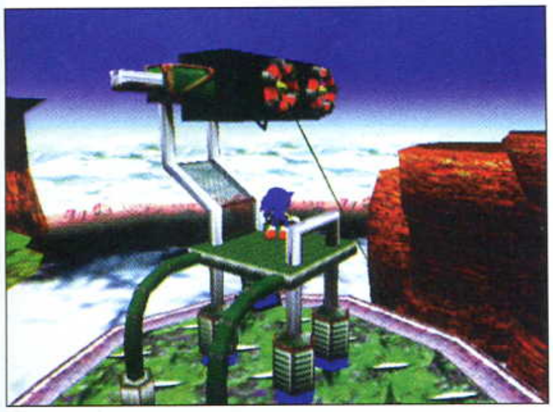












Sonic". Sega aveva persino presentato un logo ufficiale per confermare che stava effettivamente lavorando a un nuovo Sonic. Di lì a poco si è cominciato a sentir parlare di un "**Sonic RPG**", che di fatto era il titolo dato in via provvisoria al progetto che sarebbe poi diventato **Sonic Adventure**. Quando **Sonic JAM** vide la luce, tutti lo scambiarono per questo "**Sonic RPG**". **Sonic JAM** segnava in effetti il primo tentativo di dare a Sonic un corpo tridimensionale. Questo progetto è poi diventato **Sonic Adventure**, il gioco destinato a trainare il lancio del Dreamcast. Nel corso della presentazione tenutasi a Tokyo il 22 agosto scorso sono stati mostrati tre stage: Ice Camp, Red Mountain e Speed Highway. I fondali erano estremamente curati e presentavano anche degli interessanti giochi di luce... Lo stage Speed Highway era sicuramente quello più aderente alla tradizione di Sonic. Era possibile contemplare le particolari animazioni di Sonic e la grande velocità del gioco in questa specifica fase. Lo stage si svolgeva nel buio della notte. Non tutti i fondali erano raffigurati in 3D: per mantenere alta la velocità alcuni erano solamente bidimensionali. Le animazioni erano incredibilmente veloci e Sonic effettuava dei giri della morte. La scena più memorabile è stata sicuramente quella in cui Sonic correva su una stradina a vite effettuando una rotazione di 360 gradi. In un certo punto del gioco Sonic effettuava addirittura una corsa in caduta libera sulle pareti verticali degli edifici. Nel corso di tutte queste scene Sonic veniva inquadrato di spalle dall'alto. Nelle fasi ambientate a Red Mountain, Sonic s'inerpicava sulle montagne e poteva persino volare lasciandosi trasportare dalle correnti d'aria. Questo stage somigliava più a un livello di **Mario 64** che a un livello di un qualsiasi gioco di **Sonic**. In base allo stage in cui si trova, Sonic potrà spostarsi nel suo ambiente più o meno liberamente. A quanto pare ogni stage è diviso in due fasi. Nella "fase di ricerca" il protagonista può muoversi liberamente in un ambiente tridimensionale. Nella "fase d'azione", invece, Sonic è costretto a seguire un percorso ben definito. Generalmente Sonic verrà inquadrato di spalle dall'alto, ma alcune fasi vedranno impiegati altri tipi di visuale.



Alla presentazione sono stati mostrati anche altri stage come Ice Camp (una fase in snowboard!) e Lost World, quest'ultimo ambientato in un complesso sotterraneo naturale situato nell'America centrale. Si è inoltre potuto vedere un curioso filmato introduttivo in cui una città veniva sommersa dall'acqua. Queste immagini sono state usate negli spot pubblicitari di Sonic che Sega ha fatto trasmettere dalle emittenti televisive nipponiche per dare notizia dell'evento. La storia ruota intorno alla sparizione di sette pietre preziose. Queste gemme appartengono ai personaggi del Chaos liquido (i cosiddetti "A-Life"). Nel corso dell'avventura il giocatore potrà affrontare diversi sotto-giochi. Sonic affronterà per esempio un gioco di tiro al bersaglio standosene seduto in un aeroplano. Grazie al Dreamcast, Sonic è diventato più umano e può anche parlare. Alla presentazione Sonic parlava in giapponese, ma è in grado di fare altrettanto anche in altre lingue. La trama del gioco è ancora avvolta nel mistero. Quel poco che veniva dato di sapere lo mostrava il filmato precedentemente menzionato: un'inondazione su scala urbana, un uovo gigantesco, ma niente di più.



















Blue Stinger

Dopo l'annuncio di numerosi titoli di secondo piano e precedendo di soli due mesi la commercializzazione della console, Sega ha finalmente deciso di presentare dei titoli più convincenti per Dreamcast. Dopo **Sonic Adventure**, sviluppato "in casa", Sega ha recentemente alzato il sipario su un nuovo titolo sviluppato da Climax Graphics: **Blue Stinger**.
Si tratta di un action-adventure che si avvale di splendide scene pseudo-cinematografiche in tempo reale. Il "Progetto B.S." (Blue Stinger, appunto) è stato avviato sulla carta due anni fa ed è stato sviluppato da Climax Graphics in collaborazione con prestigiosi sviluppatori esterni come Robert Shot, premio Oscar per Beetlejuice, e Pit Bon Sholey, autore degli storyboards di Mars Attacks! e The Mask. Climax Graphics è una sussidiaria di Climax, composta dall'ex disegnatore in computer graphics che un tempo lavorava per Climax. A capo della compagnia c'è Shinya Nishigaki, il produttore di **Dark Savior**. Il team che ha curato la programmazione di **Blue Stinger** è composto da 18 elementi (ma non c'è nessun rapporto con il team di **Dark Savior**, dato che solo due membri del team in questione hanno lavorato a quel titolo) sistemati in un piccolo ufficio all'ultimo piano di un edificio di Shinjuku (praticamente a due passi da Climax). **Blue Stinger** ha per protagonista un personaggio di nome Elliot G. Ballade, membro della "Especial Sea Rescue" (ESER), una squadra di soccorritori acquatici che sta perlustrando una città priva di abitanti ma popolata da esseri mostruosi. Nel gioco appaiono diversi personaggi secondari come Dogs Bower, quarantatreenne capitano di un'imbarcazione battezzata Diana, e Janine King, una contabile di 24 anni che un tempo faceva parte dell'ESER.



L'ISOLA DEL MISTERO

La trama: nell'anno 2000 il Messico viene sconquassato da un terremoto che provoca l'apparizione di un'isoletta di fronte alla penisola dello Yucatan. L'isola viene poi chiamata Dianasoa. Nel 2001, il governo degli Stati Uniti e quello del Messico decidono di inviare un team di geologi sul posto per condurre una serie di studi. Ma i risultati della ricerca non verranno mai resi noti. L'anno seguente una squadra di biologi viene inviata nello stesso luogo, ma anche questa volta l'esito della loro missione rimane avvolto nel mistero. L'azione del gioco ha inizio 17 anni dopo.
Attualmente **Blue Stinger** gira su una scheda Set 5 Development presso gli uffici di Climax Graphics. La versione in fase di sviluppo è completa al 70% e il suo frame rate è di 15 fotogrammi al secondo. Secondo Ayumu Kojima, il direttore, la versione definitiva del gioco vanterà un frame rate di 60 fotogrammi al secondo. Nella versione in via di sviluppo il personaggio principale si muove con relativa lentezza (come in **Metal Gear**, per fare un esempio) ma la sua velocità dovrebbe risultare raddoppiata nella versione definitiva. Le animazioni dei personaggi sono molto fluide e ricordano davvero un film d'animazione (non per niente sono state usate delle tecniche di motion capture). La grafica e le ombreggiature sono qualcosa di eccezionale. Attualmente il personaggio può usare diverse armi fra cui una spada laser, un lanciarazzi e una pistola dalla foggia avveniristica. Gli effetti dei proiettili





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AVVENTURA
USCITA	FINE '98









sono numerosissimi e davvero splendidi. Anche il livello dei dettagli è particolarmente notevole. La luce del reattore dei missili si riflette sul bersaglio un istante prima di raggiungerlo. L'ombra dei personaggi avrà veramente una forma che cambierà in base alla loro posizione e alla luce ambientale. Passando vicino a un neon la luce si rifletterà sul personaggio. Anche le esplosioni dei proiettili si rifletteranno sull'ambiente circostante. Insomma, sembra proprio che il "riflesso" sia l'elemento dominante di **Blue Stinger**. Il gioco può essere giocato con un controller analogico (noi l'abbiamo giocato con il controller analogico del Saturn), cosa che permette al personaggio di spostarsi liberamente nell'ambiente tridimensionale. Per tutta la durata del gioco verranno proposte diverse visuali interessanti. Nella versione che abbiamo potuto visionare si poteva già combattere, ma i calcoli inerenti la collisione tra le figure non erano ancora stati completati (per dirne una, il personaggio poteva benissimo attraversare un tavolo). E' possibile vedere il personaggio respirare (in un ambiente freddo, s'intende) e la velocità della respirazione aumenta in base alle azioni effettuate dal personaggio e alla velocità con cui esso cammina. Il personaggio condurrà delle ricerche in una città fantasma popolata da esseri mostruosi. Noi ci siamo per esempio imbattuti in un gigantesco granchio che si portava appresso un'automobile in modo da mimetizzarsi con essa. La cura con cui la città è stata riprodotta è davvero notevole. Il personaggio principale può entrare in qualsiasi luogo ed esplorarlo come gli pare: bar, centri ricreativi, locali notturni, gabinetti e chi più ne ha più ne metta. Una fatina

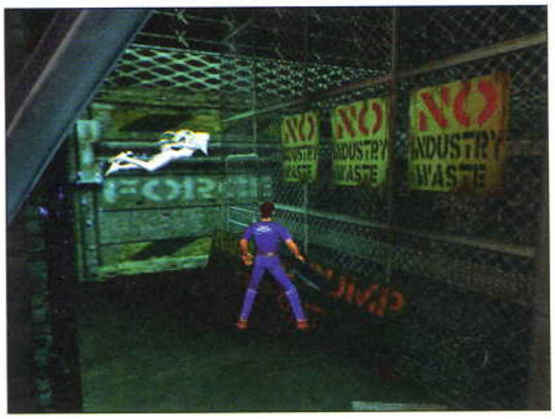


trasparente sospesa a mezz'aria seguirà il nostro eroe, ma il suo ruolo è ancora avvolto nel mistero. Sarà possibile effettuare azioni di vario genere come correre, nuotare e guidare dei mezzi di trasporto. Il gioco contiene un totale di 230 luoghi poligonali e una volta completato offrirà dalle 10 alle 15 ore di gioco (sempre che il giocatore sappia dove andare e cosa fare). Le fasi dinamiche saranno interrotte da scene animate che rappresentano lo sviluppo della trama. **Blue Stinger** offre un'atmosfera molto realistica e una veste grafica eccezionale. La città poligonale è davvero uno spettacolo da non perdere. Non ci sono poligoni che vanno per conto loro o appaiono dal nulla come può accadere in giochi per console a 32 o 64 bit. Gli atteggiamenti che i personaggi possono assumere sono assai numerosi e alquanto fluidi. Dovremmo attendere qualche mese per capire in che modo gli sviluppatori hanno sfruttato questa splendida ambientazione per creare qualcosa di buono dal punto di vista della giocabilità. **Blue Stinger** è comunque il primo titolo promettente che, a differenza di **Sonic Adventure**, sia basato su un'idea originale.











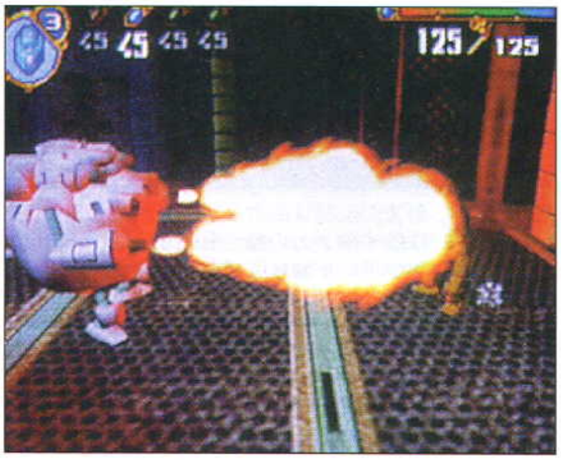


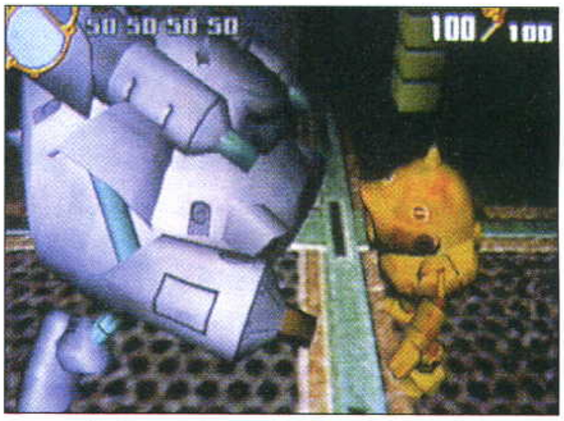
E.G.G.

E.G.G. è un RPG "dinamico" che alterna animazioni bidimensionali ad altre in 3D. Le consuete fasi di ricerca saranno visualizzate con animazioni bidimensionali mentre le scene di battaglia vedranno impiegati gli immancabili poligoni. La particolarità del sistema di gioco sta nel fatto che gli stessi comandi vengono usati sia negli ambienti bidimensionali che in quelli tridimensionali. I tipi di Hudson, poi, non si sono dimenticati di inserire numerosi filmati in computer graphics che conferiscono al gioco un'atmosfera alquanto crepuscolare e drammatica... L'azione si svolge durante l'era di Tochion, più precisamente nell'anno 1365. In un sito archeologico alcuni scienziati hanno scoperto una macchina misteriosa. L'oggetto ha la forma di una sfera priva di qualsiasi strumento funzionale. I suoi scopritori hanno dedotto che si tratta di un veicolo controllato dalla coscienza del pilota, così hanno deciso di dargli un nome appropriato: Elemental Gimmick Gear. **E.G.G.** è un interessante esempio di RPG d'azione che propone dei personaggi molto originali dal punto di vista grafico. Hudson rilascerà altre informazioni sul sistema di gioco nei mesi a venire.

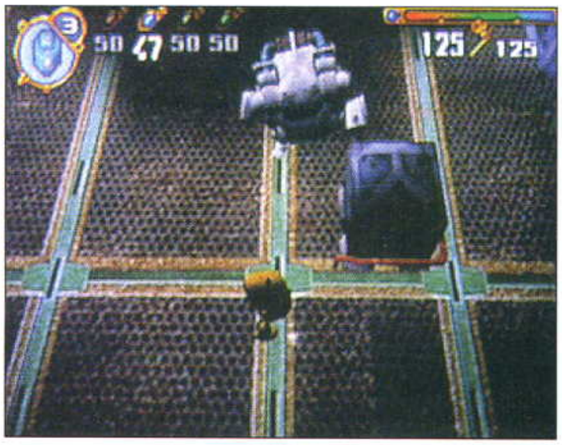


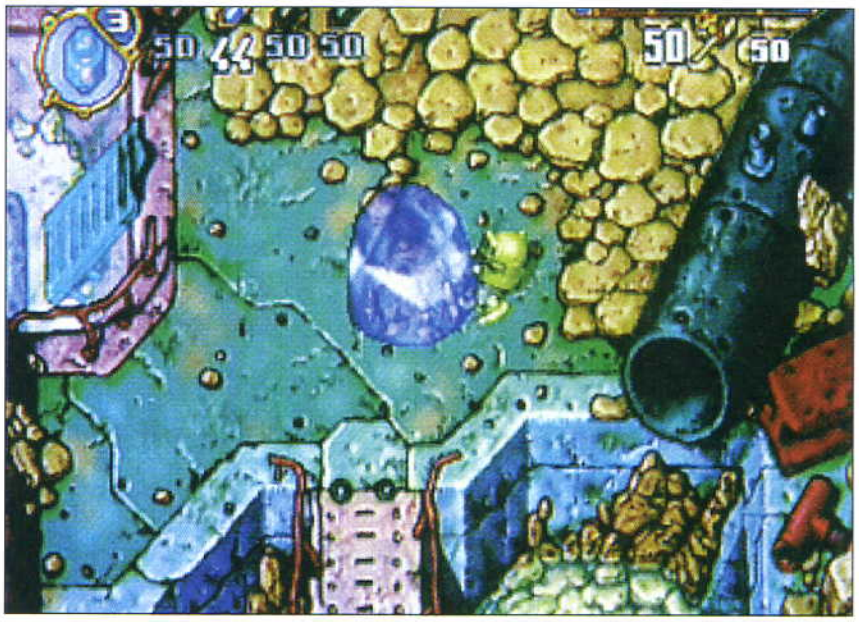




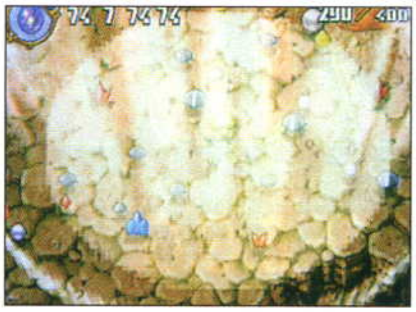














SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUDSON
GENERE	RPG
USCITA	1999

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.349.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000
AEROFIGHTERASSAULTL.79.000
AEROGUAGE L.139.000
BANJO KAZZOOJE TEL
BIOFREAKS TEL
BOMBERMANHEROS TEL
BUCK BUMBLE TEL
BUST A MOVE 2 L.99.900
CHORO Q TEL
CRUIS'N WORLD TEL
DEZAMON TEL
DOOM L.109.000
FIGHTER DESTINY L.99.000
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.89.000
DD KONG RACING L.79.000
DUAL HEROS L.79.000
DUKE NUKEM 3D L.119.000
EXTREME G L.99.000
F1 POLE POSITION L.79.000
F1 WORLD GRAND PRIX ESTATE
FORSAKEN tel
GEX 64 TEL
GOLDEN EYE 007 L.109.000
GT RACING TEL
YOSSI ISLAND JAP L.69.000
KING OF PROBASEBALL L.89.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCER 98 TEL
LAMBORGHINI USA L.79.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
MACE THE DARK AGE L.79.000
MARIO KART 64 USA L.109.000
MORTAL KOMBAT MYTH. L.109.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
MULTIRAC.CHAMP. L.75.000
NASCAR 99 TEL
OFF ROAD CHALLENGE TEL
OLYMPICHOCKEY L.125.000
PILOT WINGS L.59.000
PUYO PUYO SUN L.89.000
QUAKE L.115.000
QUEST 64 TEL
RAKUGA KIDS (KONAMI))
SD HIRYUOKO NO KEN TEL
SIM COPTER TEL
SNOWBOARDING KIDS L.69.000
SUPERMAN
SUPER SPEED RACER TEL.
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH L.115.000
SIM CITY 2000 L.99.000
SNOWBOARDING 1080 L.119.000
STAR FOX 64 L.129.000
STAR SOLDIER TEL
STAR WARS L.89.000
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.79.000
TUROK 2 TEL
ZELDA TEL
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF TEL
WAVE RACE USA L.109.000
WETRIX TEL
WCW VS NWO TEL
WWF WAR ZONE ESTATE
VIRTUA HIRYUKO NOKENL.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
WORLD CUP SOCCER 98 TEL
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI TEL
ADATTATORE CHIP FX L.39.000
PASSPORT TEL
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
MEMORY CARD 1MG L.32.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.23.900
VOLANTE+PEDALIERA L.99.000
RUMB.PACK+MEM.PACK L.41.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE+GIOCOL.69.000
BIMINI RUN MOTOSCAFI L.29.000
BODY COUNT L.35.000
DRAGON adventure RPG L39.000
DESERT DEMOLITION L.39.000
DESERT STRYKE L.29.000
ETERNAL CHAMPION L.35.000
EUROPEAN CLUB SOCCER L.29.000
FIFA 98 L.49.000
F22 INTERCEPTOR L.35.000
GRAND SLAM TENNIS L.29.000
HARD DRIVING L.29.000
HOLYFIELD BOXING L.29.000
LAST BATTLE L.35.000
LIGHT CRUSADER L.39.000
PRIMAL RAGE L.39.000
NBA JAM L.29.000
MICROMACHINE 2 L.39.000
MORTAL KOMBAT L.35.000
MORTAL KOMBAT 2 L.39.900
OFF ROAD CHALLENGE L.35.000
OUTRUN L.29.000
PIT FIGHTER L.29.000
QUACKSHOT L.29.000
TERMINATOR 2 ARC. L.29.000
TARTARUGHE NINJA 1 L.29.000
THE DUEL L.29.000
THE LEGEND OF GALAHAD L.35.000
TWIN HAWK L.29.000
ROAD RUSH II L.35.000
S.MONACO GP 2 L.39.000
SHAK FU L.29.000
L'INCREDIBILE HULK L.29.000
SONIC 1 L.19.000
SONIC 2 L.25.000
SWORD OF VERMILLION L.25.000
VECTORMAN L.39.900
JEWEL MASTER L.29.000
THE KICK L.29.000
TAZMANIA L.35.000
WINTER CHALLENGE L.29.000
WORLD OF ILLUSION L.39.000
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION UNIVERSALE L329.000

GIOCHI USA/JAP
ALL SUPER ROBOT WAR TEL
3X3 EYES TEL
APOCALIPSE TEL
AZURE DREAMS TEL
BIO HAZARD 2 L.89.000
BRAVE FENCER MUSASHIDEN TEL
BRAVE SAGA
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPCOM GENERATION II TEL
CAPITAN COMMANDO TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q MARINE Q BOUT
DO DON PACHI TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.89.000
DRAGON BALLZLEG.L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.79.900
EHRGAIZ TEL
EINHANDER TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
EVANGELION L.109.000
GODZILLA
TEL
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GRAN TURISMO TEL
GUNBULLET II TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII
INT. S.STAR SOCCER 98 USA TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY
LUPIN III L.99.000
KAMEN RAIDER TEL
KARTIA RPG USA L.119.000
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KONAMI MSX COLLECTION L.89.000
MACROSS L.99.000
MEGAMEN LEGEND L.99.000
METAL GEAR SOLID TEL
METAL SLUG L.135.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
MOTO RACER 2 TEL
NINJA TEL
PARASSITE EVE USA L.129.000
POCKET FIGHTER TEL
POINT BLANK TEL
RANMA 1/2 L.149.000
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.135.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
SPYRO THE DRAGON TEL
STAR WARS MASTER TEL
STRYKER 1945 II TEL
SUZUKA ROAD RACE TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
RIVAL SCHOOL TEL
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
TACTICS OGRE USA
TEKKEN 3 L.69.000
TENCHU L.139.000
THE FIFTH ELEMENT TEL
THUNDER FORCE 5 L.129.000
TRAP GUNNER TEL
YATTAMEN 2 L.99.000
TOBAL 2 L.139.000--
Z-GUNDAM TEL
WILD 9 TEL
ACCESSORI
PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD COMP. L.22.000
JOYPAD SONY L.37.000
MEMORY CARD 15B L.19.900
MEMORY CARD 15B SONY L.29.900
MEMORY CARD 120B L.35.900
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.49.900
CONV. PAL ANTENNA L.39.000
SCART RGB L.19.900
VOLANTE+PEDALIERA COMPA. TIBILE N64/SAT/PSX L.129.000
PLAYSTICK:TRASFORMA IL TUO PAD IN UN JOYSTICK L.19.900
CHIP UNIVERSALEUSA/JAP/ EUROL.19.000

VIDEO CD CARD L.199.000

VIDEO CD CARTONI GIAPPONESI
L.29.000/39.000
DRAGONBALLZ /SAILOR MOON/GUNDAM/RANMA/CI-TY HUNTER/EVANGELION/ORANG ROAD/STREET FIGHTER/TIME BOKAN/SPAWN/NONOMURA HOSPITAL/LAMU /LUPIN III/CITY HUNTER/PATLABOR/EXE EYES

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB
L.70.000

MERCATINO DELL'USATO
VALUTAZIONE RITIROUSATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.39.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

GIOCHI SATURN

SATURN UNIVERSALE L.299.000
SATURN ITA L.239.000
SATURN USATI L.150.000

PICCHIADURO
ALLNIPPONPROWRESTLINGL.69.00
ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
ASTRA S.STAR TEL
DEAD OR ALIVE L.89.000
DIE HARD ARCADE L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.67.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.69.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.99.000
MARVEL VS STREETFIGHTERTEL
MORTAL KOMBATTRILOGYL.89.0
POCKET FIGHTER TEL
RAGNACARD L.79.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
REAL BOUT COLLECTION TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
SAMURAI SHOWDOWN COLL. TEL
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
STREET FIGHTER ALPHA L.39.900
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.35.000
VIRTUAL ON L.45.000
VIRTUA WRESTLING L.79.000
WAKU WAKU 7 + RAM L.109.000
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO
ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
COTTON BOOMERANG TEL
CRIMEWAVE L.39.900
CRUSADER NO REMORSE L.39.000
DARIUS 2 TEL
DARKLIGHT CONFLICT L.39.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.89.000
GALAXY FORCE II TEL
GUARDIN FORCE TEL
GUN GRIFFON L.39.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
GUNDAM FINAL EDITION TEL
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH L.69.000
HOUSE OF DEAD+PISTOLA L.115.000
IMPACT RACING L.39.900
INDIPENDENCE DAY L.49.000
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON 1 L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
PARODIUS L.35.000
QUAKE L.75.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.39.000
STRYKER 1945 II TEL
TERRACRESTA 3D L.39.000
TIME BOKAN L.99.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
VIRTUA COP 2 L.59.000
VIRTUA COP 2 + PISTOLA L.89.000
VIRTUA COP+PISTOLA L.69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER APPUNTAMENTI
ANTIQUES MSX COLL. TEL
BAKU BAKU L.59.000
BLAST CHAMBER L.35.000
BOBBLE BOBBLE SYNPHONYL.99.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BOMBERMAN WARS TEL
BUBBLE BOBBLE L.39.900
BUST A MOVE 2 L.59.000
CAPCOM COLLECTION TEL
CLOCKWORK KNIGHT 1 L.39.000
KONAMI MSX COLLECTION L.89.000
METAL SLUG L.129.900
MICKEY MOUSE COLLECTION TEL
MIZUBAKU ADV. TEL
NIGHT'S L.43.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SHINOBI EX L.39.900
SILUETTE MIRAGE L.99.000
SONIC JAM L.69.000
SONIC 3D BLAST L.69.000
SONIC R L.69.000
SCUD L.39.900
SLAYER ROYAL TEL
SUPERTEMPO TEL
STEAM HEARTS V.M.18 TEL
WONDER 3 TEL

GIOCHI SATURN

SPORTIVI
ANDRETTI RACING L.39.000
CHORO Q PARK TEL
DAYTONA L.29.000
DECATHLETE L.59.000
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 97 L.29.900
FIFA 98 L.49.000
FORMULA KART L.49.000
GRAN TURISMO GT 24 TEL
HANG ON GP L.49.000
HARDCORE 4X4 L.49.000
MANX TT L.55.000
NASCAR 98 L.59.000
NBA ACTION 97 L.29.000
NBA LIVE 97 L.29.000
NBA LIVE 98 L.49.000
NHL 97 L.29.000
NHL POWERPALY L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
OLYMPIC SOCCER L.29.000
POWER DRIFT L.69.000
STEP SLOP SLIDER L.99.900
SCORCHER L.49.000
SEGA RALLY L.49.900
SEGA TOURING CAR L.79.000
ZAP SNOWBOARDING 98 L.59.000
VIRTUA RACING L.29.000
WINTER HEAT L79.000
WIPEOUT L.49.000
WORLD CUP 98 FRANCE R. TEL
WORLD WIDESOCCER97L.49.900
WORLD WIDE SOCCER 98 L.75.000

AVVENTURA/RPG/STRATEGA
ALBERT ODISSEY L.99.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
BAROQUE TEL
BIO HAZARD L.89.000
BIO HAZARD 2+RAM TEL
BURNING RANGERS TEL
CROC L.59.000
DEEP FEAR TEL
DIE HARD TRILOGY L.59.000
DRACULA X L.99.000
DRAGONE FORCE L.115.000
DRAGONE FORCE II TEL
DRUID TEL
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION-GIRFIRENDL.115.000
FARLAND SAGA TEL
GRANDIA L.109.000
GRANDIA DIGITALMUSEUML.99.000
GRID RUNNER L.39.000
JEVEL OF THE ORACLE L.39.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
RIVEN (MYST II) L.119.000
SAKURA WARS II L.139.000
SOL DIVIDE TEL
SHINING FORCE III USA TEL
SHINING FORCE III SCE.2 TEL
SHINING FORCE 3 SCE.3 TEL
SHININGTHEHOLYARC L.89.000
SLAYER ROYAL TEL
SLAYER ROYAL 2 TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
S.ADVENTURE ROCKMAN TEL
STORY OF THOR 2 L.79.000
TOMB RAIDER L.55.000
THEME PARK L.44.000
WARCRAFT II L.39.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD
L.69.000

VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA COP+DAYTONA L.69.000

ACCESSORI
JOYPAD COMP. L.27.000
JOYPAD SEGA L .39.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
RAM CARD 2M L.29.000
CAVO S-VHS L .29.000
VOLANTE+PEDALIERA L.99.000
VIDEO CD CARD UNIV. L.275.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000
VISUAL MEMORY L.89.000

DREAMCAST

20/11/98

GIOCHI GAMEBOY

BATMAN FOREVER L.45.000
BUGS BUNNY 2 L.45.000
CONTRA ALIEN WARS L.45.000
DOUBLE DRAGON 2 L.45.000
INDIANA JONE LAST CRUS. L.45.000
JUNGLE BOOK L.45.000
LION KING L.45.000
LOONEY TOONS 2 L.45.000
SAMURAI SHOWDOWN L.45.000
SPIDERMAN X-MEN L.45.000
STREET FIGHTER 2 L.45.000
SUPERMAN L.45.000
TOP RANK TENNIS L.45.000
TRACK & FIELD L.45.000
WORLD BEACH VOLLEY L.45.000

SITO INTERNET

WWW.OCCHIOMERCATO.COM/BITWORLD

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.19.000
ART OF FIGHTING 2 L.19.000
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC. L.19.000
FATAL FURY 3 L.69.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
METAL SLUG 2 L.129.000
MUTATION NATION L.69.000
REAL BOUT 2 L.129.000
SENGOKU L.69.000
TOP HUNTER L.19.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000

NEO GEO POCKET (PORTATILE)

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.49.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
EARTHWORM JIM 2 L.59.000
FATAL FURY SPECIAL L.69.000
FIFA 98 L.49.000
F-ZERO L.49.000
KILLER INSTINCT L.39.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
NBA LIVE 96 L.29.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
SAMURAI SPIRIT L.49.000
STREET FIGHTER 2 TURBO L.49.000
JOYPAD L. 19.900

GAME GEAR

COLUMS L.29.000
WIMBLEDON TENNIS L.29.000
CASTLE OF ILLUSION L.29.000
LION KING L.29.000
G-LOCK L.29.000
DRAGON CRYSTAL L.29.000
SUPER KICK OFF L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.39.000

GIOCHI PC ENGINE

BROWNING L.29.000
FATAL FURY II L.29.000
DAVIS CUP TENNIS L.29.000
IGANIN DEN L.29.000
SUPER SOCCER W.CUP0 L.29.000
SUPER DARIUS L.29.000
SUPER R-TYPE L.29.000
RALLY CHAMPIONSHIP L.29.000
DORAEMON L.29.000
FIEND HUNTER L.29.000
SUPER RAIDEN L.29.000
X-SERD L.29.000
IREM VOL.7 L.29.000

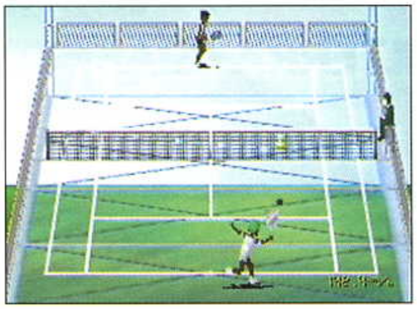
CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS S L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00
SERIE HOKUTO NO KEN L.55.000

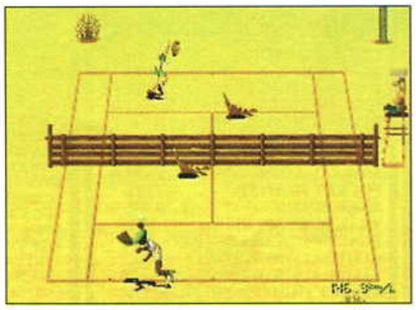
PORTACHIAVI: TEKKEN3,KING OF FIGHTERS97,RANMA 1/2, EVANGELION,DRAGON BALL Z,MAZINGA,GOLDARKE ECC.
L.5000 CADAUNO L.35000 10PZ.

Let's Smash

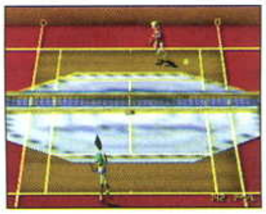
Mentre gli sviluppatori per N64 che hanno sede in Giappone diminuiscono sempre di più, Hudson rilascia i suoi titoli per l'ammiraglia Nintendo con incredibile regolarità. **Let's Smash** è una simulazione di tennis poligonale che sfrutta appieno le potenzialità offerte dal joystick analogico del Nintendo 64. Il gioco ospita 24 personaggi caricaturali, come i Super Deformed. Ognuno di essi può essere personalizzato operando delle modifiche su ogni elemento che fa parte del suo look: le scarpe, la maglietta e così via... L'input del giocatore potrà poi essere salvato nel Memory Pack. I personaggi, come già detto, sono delle caricature in stile Super Deformed e sfoggiano espressione facciali che cambiano a seconda della situazione in cui si trovano. I giocatori cominceranno con un numero ridotto di personaggi. Quando vince un torneo contro otto personaggi (fra i 24 disponibili) usando lo stesso elemento, il giocatore verrà premiato con la possibilità di tenerlo con sé vita natural durante (un po' come accadeva in **Tekken**). I fondali sono costituiti da poligoni ed è possibile decidere su quale tipo di superficie giocare: erba, terra battuta e via dicendo. Si potrà persino scegliere quale scenario mettere sullo sfondo. I colpi normali potranno essere effettuati premendo il tasto A o il tasto B, mentre i colpi più potenti andranno effettuati premendo il tasto Z. Durante il gioco possono essere usati quattro tipi di visuale: normale, inversa, dal giocatore e addirittura dalla pallina.



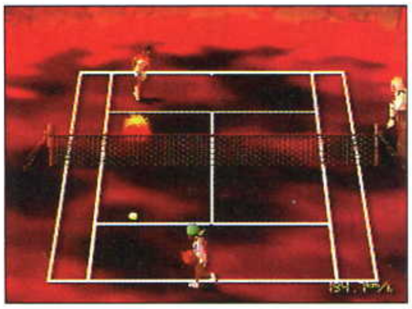










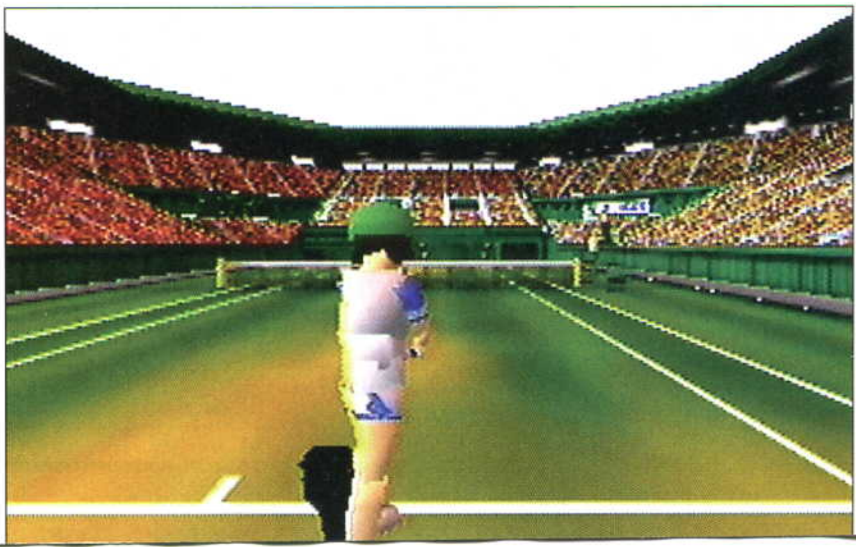


Con il joystick analogico il giocatore controllerà il proprio personaggio, la direzione della pallina e l'angolazione del tiro. Tirando il joystick verso il basso la pallina verrà spedita vicino alla rete (a sinistra o a destra). Tirando il joystick verso l'alto, invece, la pallina farà l'esatto contrario.

Essendo destinato a giocatori senza troppe pretese il controller si lascia manovrare senza problemi. Comunque il gioco si presenta provvisto di un'opzione di allenamento grazie alla quale si può imparare a effettuare come si deve tutti i colpi tipici di questo sport: servizio, voleé, smash e via dicendo. La modalità di gioco normale è una specie di partita amichevole che può essere disputata da soli o in coppia. I set da vincere possono essere uno, tre o cinque. Nella modalità di gioco «Tournament» è possibile affrontare quattro campionati diversi: quello australiano, quello americano, quello francese e quello inglese. Per conquistare il Trofeo è necessario vincere tre set. Nella modalità di gioco «Challenge», invece, il giocatore avrà come avversario il computer e disputerà diverse "minipartite" per acquisire svariati premi: una maglietta, un succo di frutta, un berretto e altra roba del genere. Gli oggetti vinti potranno poi essere salvati nel Memory Pack. **Let's Smash** è un tennis di tipo classico indicato a chi il tennis lo pratica poco sia nella realtà di tutti i giorni che in quella virtuale. Il joystick analogico del Nintendo 64 risulta davvero indovinato per giochi di questo tipo e prendere dimestichezza con i comandi è questione di pochi minuti.







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUDSON
GENERE	SPORTIVO
USCITA	IMMINENTE

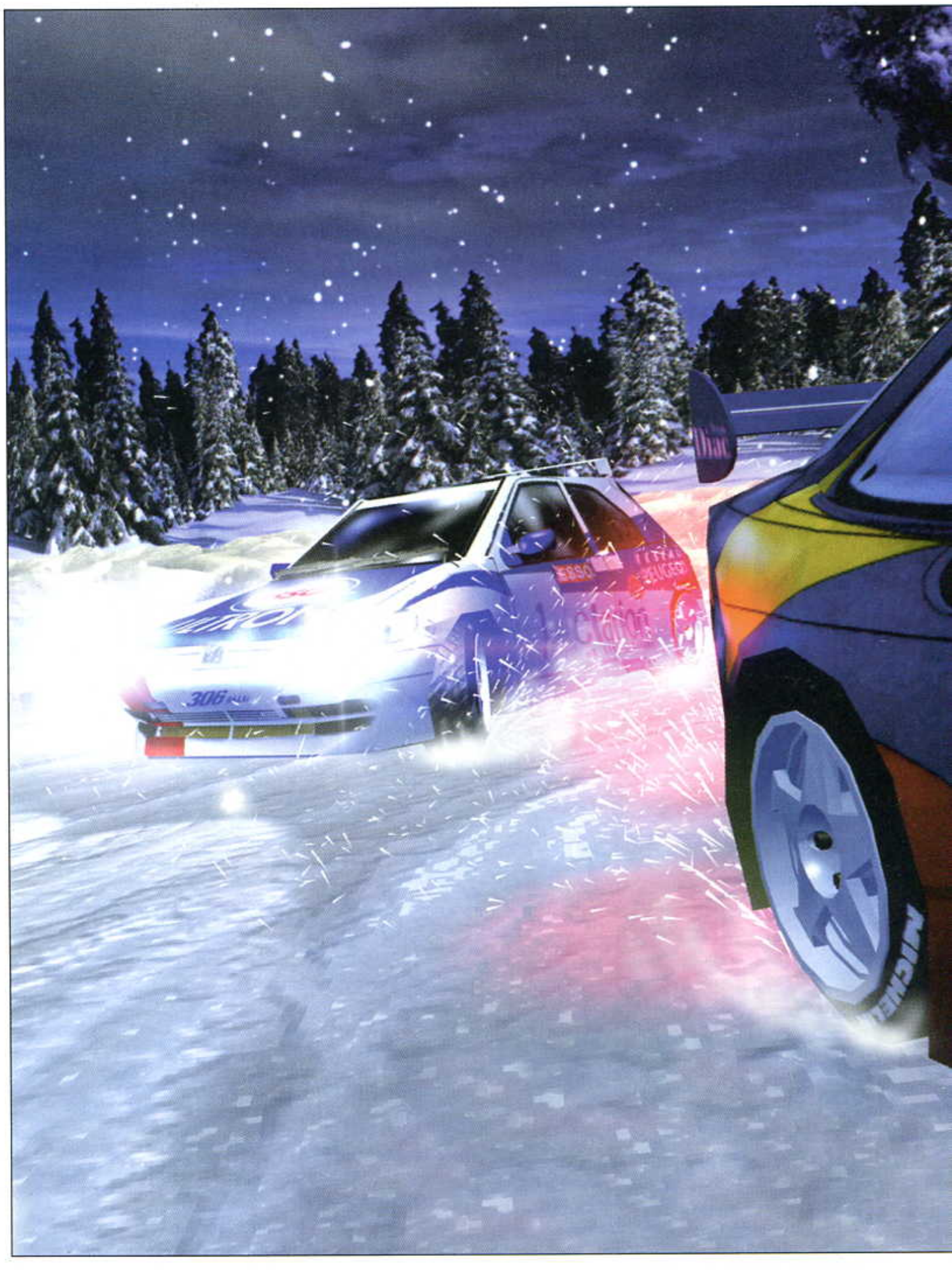

YOU Videogames TOO
Via Po 26 10123 Torino
CHIAMA ADESSO
011.88.99.20
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H
SERVIZIO RIVENDITORI
I NOSTRI LISTINI PER RIVENDITORI CONTENGONO MOLTO DI PIU' DI QUELLO CHE POTETE IMMAGINARE:
videogames pal e di importazione- gadget- modellini - action figure-portachiavi- riviste- dvd-guide strategiche-T-shirt TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Inviate la Vostra Richiesta allo 011.812.71.12
Nintendo 64
Disponibili le guide strategiche di Benjo e Kazooje Mario -Quest 64 Mission Impossible i peluches di Mario Kart e Benjo
Turok 2
San Francisco Rush 2
Zelda (dal 20 nov)
XG2
ISS 98
Tonic trouble
Mission: Impossible
F-Zero X
Body Harvest
Glover
Benjo & Kazooie
Mortal Kombat 4 pal
All star Baseball Pal
Saturn
Marvel Super Heroes vs Street Fighter
Game Boy Color
IN USCITA
NEOGEO portatile!!!
Dal 20 novembre '98
in uscita con:
Sega Rally 2
Sonic Adventure
Virtua Fighter 3
Dreamcast
telefonaci per prenotarti
e in più da noi puoi trovare :
Peluche Mario-Yoshi-Diddy Kong
Portachiavi Robot Wars SD
Capcom Peluches
Portachiavi Mazinga Classic
Portachiavi Diddy Kong
Portachiavi Robot wars
Portachiavi Gatchman
Portachiavi Final Fantasy VII
Portachiavi Evangelion SD
I gadget-I portachiavi -Gli Action Figure
VValentine
Tifa
Sephirot
Red XIII
Cloud
Aerith
Barret
GUNDAM0083
G.GP02 MG
G.CUSTOM
G.METAL MG
G. 02 MG
G.MK2 MG
RX 78 20th A.
MAZINGA Z 50cm
RAUL
REI
YAGGER

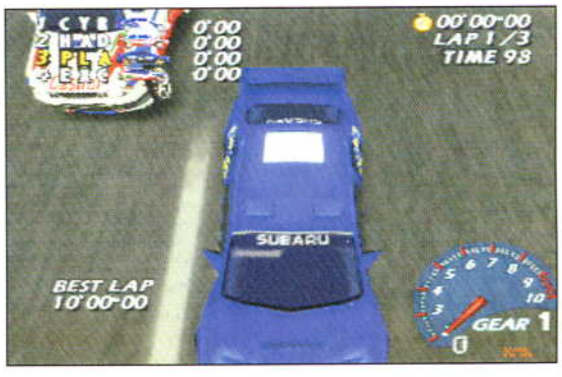
V-Rally

Dopo essere stata per molto tempo la migliore simulazione automobilistica a disposizione sulla Playstation (fino all'arrivo di **Gran Turismo**, per la precisione) **V-Rally** sta per approdare anche su Nintendo 64 con questa versione riveduta e corretta. Nei panni di un pilota di rally alle prime armi, il giocatore si trova ad affrontare una stagione del campionato del mondo suddivisa in otto diverse gare; ogni rally è a sua volta suddiviso in tre prove, che possono essere speciali (ovvero più brevi, con una partenza e un arrivo in punti diversi) oppure normali, in cui il giocatore deve riuscire a primeggiare sulla distanza dei cinque giri. Ovviamente al termine di ogni prova verrà mostrata la rilevazione cronometrica e solamente al termine delle tre manche, dopo aver sommato i tempi, sarà possibile stabilire il nome del vincitore; a questo punto si passa alla gara successiva e così via, sino alla conclusione del mondiale. Oltre a questa modalità di gioco, che rappresenta comunque la sfida più importante e interessante, è possibile anche prendere parte a una competizione denominata "Arcade", in cui si devono affrontare solamente 16 tracciati (quindi una selezione di quelli disponibili nel Championship), gareggiare contro il tempo nel tentativo di migliorare le proprie performance su ogni singolo percorso oppure sfidare un amico in emozionanti gare in coppia.

SBANDATA CONTROLLATA

Chiunque abbia mai avuto modo di assistere a un rally dal vivo non può che affermare che si tratta di un tipo di competizioni particolarmente spettacolari in cui le abilità dei piloti sono messe sempre a dura prova; in **V-Rally**, pur essendo presenti alcune differenze sostanziali rispetto alla realtà (in questo caso, ovviamente, per rendere il gioco più interessante e divertente, oltre a correre contro il tempo sono ben visibili sullo schermo anche altri tre avversari, e alcune prove si svolgono su più giri sullo stesso tracciati) buona parte di queste sensazioni sono state riprodotte con notevole fedeltà. Il sistema di controllo consente infatti di eseguire tutte quelle manovre tipiche di questo sport, in particolar modo nelle curve in cui si possono vedere spettacolari sgommate e controsterzate nel tentativo di mantenere la vettura sul tracciato; tracciato che, nella miglior tradizione dei rally è sempre ricco di insidie e di difficoltà. Oltre alle già citate curve, che possono essere più o meno secche, non mancano infatti strettoie e salti che metteranno a dura prova sia le sospensioni della vostra vettura che le vostre abilità di pilota; a tutto questo bisogna poi aggiungere anche le difficoltà climatiche visto che, se nelle prime prova la gara avrà luogo in territori soleggiati, già dopo poche corse si dovranno affrontare tratti completamente innevati, attraversare piovaschi e banchi di nebbia, per non parlare poi delle prove che si svolgono di notte, in cui la visibilità è veramente





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	INFOGRAMES
GENERE	SPORTIVO
USCITA	NOVEMBRE



Questa freccia rossa invece indica una curva particolarmente difficile; in questa situazioni può essere utile il freno a mano

limitata. Gli avversari presenti inoltre, sono ossi duri e, proprio per questo motivo, non mancheranno i tamponamenti le "sportellate" e scontri di vario genere; vista inoltre la notevole abilità dei piloti controllati dalla console è necessario, se si vogliono avere speranze di vittoria, imparare al meglio a controllare la propria vettura su qualsiasi tipo di superficie.

SALTI E TAMPONAMENTI

Da quanto abbiamo avuto modo di vedere, rispetto alla versione per Playstation non sono state apportate grandi innovazioni a livello strutturale; la base del gioco è rimasta quindi immutata, e anche i tracciati presenti, pur con qualche ritocco e adattamento a livello grafico, sono identici a quelli della console di casa Sony. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, se dal punto di vista del sonoro non possiamo fare particolari annotazioni (nella versione che abbiamo avuto modo di provare non erano presenti le musiche, mentre gli effetti si limitavano al rombo del motore, peraltro realizzato in maniera più che discreta), ci possiamo invece maggiormente soffermare sulla grafica; le diverse macchine sono chiaramente riconoscibili e riproducono fedelmente le controparti reali e, anche le diverse ambientazioni



Se in una curva cominciate a perdere aderenza, controsterzate rapidamente per riprendere il controllo della vettura

TUTTI IN PISTA

In **V-Rally** sono disponibili due diverse categorie di auto, le Word Rally Cars e le Kit Cars. Ogni vettura è dotata di caratteristiche leggermente differenti, quindi è importante imparare a conoscere tutte le vetture e a selezionare la più adatta alle proprie caratteristiche.

WORLD RALLY CARS

Toyota Corolla



Motore: 2 litri turbo
Sistema di Guida: quattro ruote motrici
Max Gpm: 5700 gpm

Mitsubishi Lancer



Motore: 2 litri turbo
Sistema di Guida: quattro ruote motrici
Max Gpm: 6000 gpm

Subaru Impreza



Motore: 2 litri turbo
Sistema di Guida: quattro ruote motrici
Max Gpm: 5500 gpm

Ford Escort



Motore: 2 litri turbo
Sistema di Guida: quattro ruote motrici
Max Gpm: 5500 gpm

KIT CARS

Peugeot 306 Maxi



Motore: 2 litri 16 valvole
Sistema di Guida: due ruote motrici
Max Gpm: 8700 gpm

Renault Maxi Megane



Motore: 2 litri 16 valvole
Sistema di Guida: due ruote motrici
Max Gpm: 8400 gpm

Citroen Xsara



Motore: 2 litri 16 valvole
Sistema di Guida: due ruote motrici
Max Gpm: 8750 gpm

Seat Ibiza EV2



Motore: 2 litri 16 valvole
Sistema di Guida: due ruote motrici
Max gpm: 8400 gpm

Skoda Octavia



Motore: 2 litri 16 valvole
Sistema di Guida: due ruote motrici
Max gpm: 8000 gpm

Opel-Vauxhall Astra



Motore: 2 litri 16 valvole
Sistema di Guida: due ruote motrici
Max gpm: 8000 gpm

Hyundai Coupe EV2



Motore: 2 litri 16 valvole
Sistema di Guida: due ruote motrici
Max gpm: 7700 gpm

Nissan Almera



Motore: 2 litri 16 valvole
Sistema di Guida: due ruote motrici
Max gpm: 8750 gpm

I TRACCIATI

Dopo aver selezionato la vostra macchina dei sogni è giunto il momento di trasportarla su uno degli otto circuiti presenti, ognuno suddivisa in tre prove. Ponti, salti, fiumi, strade innevate e percorsi ghiacciati sono solo alcuni degli ostacoli che dovrete affrontare; ecco comunque una rapida descrizione di tutti i percorsi e delle loro principali peculiarità.

CORSICA

In questo semplice tracciato avrete modo di sperimentare diverse tecniche di guida attraverso piccoli villaggi e vallate circondate da montagne; si tratta certamente del percorso più facile, da utilizzare per imparare al meglio il controllo della vettura.



La vostra avventura inizia con questo percorso; se non riuscite a primeggiare in Corsica, è meglio che vi alleniate un po' prima di continuare...



Sbattete contro le pareti rocciose e difficilmente riuscirete a ottenere un buon tempo.

KENYA

Nell'assolata Africa dovrete affrontare diverse asperità ambientali per riuscire a primeggiare; il terreno particolarmente polveroso rende leggermente più difficile il controllo della vettura nelle curve, ma tutto sommato non si tratta di uno dei percorsi più complicati.



Correggete la vostra traiettoria velocemente se non volete terminare fuori strada



Il tracciato africano potrebbe sembrare complesso, ma con un po' di pratica non è difficile vincere.

INDONESIA

Il campionato del mondo si sposta ora in Indonesia, dove la gara si svolge attraverso le foreste presenti in questa nazione; il percorso è sempre umido e scivoloso,



Questo tracciato fangoso è eccezionale per scaricare al massimo la potenza del motore.



Bella vita sui rettilinei, eh? Peccato che sia tutto fangoso e scivoloso...

SVEZIA

Dovrete correre con attenzione in questo tracciato completamente ghiacciato; le numerose curve sono rese ancora più insidiose durante le prove notturne, in cui è consigliabile evitare accelerazioni troppo brusche se non si vogliono correre eccessivi rischi.



Le marce basse sono le migliori da utilizzare in questo genere di situazioni.



E' importante evitare di finire sulla neve, se si vogliono avere speranze di vittoria.

NUOVA ZELANDA

Anche se questo tracciato è decisamente veloce, la sua conformazione ondulata costringe il pilota a fare molta attenzione perché anche la minima sconnessione potrebbe causare evidenti problemi nel controllo della vettura.



Il percorso è decisamente ondulato e testerà duramente le sospensioni della vostra vettura.



Controllare perfettamente la vettura nelle curve non è semplicissimo, quindi tenete ben saldo il 3d Stick.

FRANCIA

Uno dei più difficili percorsi presenti in V-Rally attraversando infatti le Alpi innevate dovrete affrontare strade ghiacciate e una notevole quantità di curve. Controllate la vostra velocità, visto che accelerando troppo seccamente potreste correre il rischio di uscire di strada e perdere preziosi secondi.



La strada su questo tracciato sembra ricoperta da una lastra di ghiaccio.



Le Alpi metteranno a dura prova le vostre capacità. Siete sicuri di farcela?

INGHILTERRA

In questa gara dovrete attraversare le strade di campagna inglesi; curve secche in successione e salti, uniti a condizioni climatiche in alcuni casi a dir poco proibitive, sono i principali ostacoli che dovrete affrontare in questo scenario.



Le difficoltà non mancano certo in questo rally ambientato in Inghilterra.



La nebbia è una delle peggiori condizioni climatiche da affrontare.

SPAGNA

Mettevi gli occhiali da sole, abbassate il finestrino e mettete il braccio fuori mentre attraversate le costiere spagnole; malgrado questo incantevole paesaggio non si tratta comunque di un percorso particolarmente semplice, quindi fate comunque attenzione alle molte curve presenti.



Alcune zone di questo tracciato sono ricche di curve, quindi fate attenzione ad evitare le accelerazioni troppo brusche.



Mentre viaggiate vicino alla spiaggia, potete anche rilassarvi e prendere un po' di sole.



possono contare su un notevole livello di dettaglio. Le varie condizioni climatiche poi aumentano il livello di realismo, mantenuto alto anche dalla buona velocità dello scrolling; pur non raggiungendo mai livelli incredibili infatti (e probabilmente irreali) lo scrolling è sempre fluido e non risente di quei fastidiosi scatti che caratterizzano diverse produzioni del genere.



Una volta tanto l'inserimento della nebbia è una scelta da parte dei programmatori e non un obbligo per "coprire" problemi a livello grafico

CONCLUSIONI

V-Rally ha quindi tutte le carte in regola per diventare un titolo vincente; la realizzazione tecnica ci è parsa più che buona e anche la struttura di gioco, che replica fedelmente quella dell'originale Playstation, è senza dubbio convincente. Non ci resta ora che aspettare Novembre (il mese della sua uscita) per poter provare una versione definitiva sperando che, finalmente, anche il Nintendo 64 possa contare su una simulazione automobilistica (**F-Zero**, **Mario Kart 64** e **Diddy Kong Racing**, pur essendo dei gran titoli, non sono certamente realistici) sia divertente da giocare e bella da vedere.



Il segnale verde presente nella parte alta dello schermo indica una curva facile; evitate di rallentare se non volete rischiare di perdere posizioni e secondi



E' difficile controllare la conformazione del terreno di notte; mantenete una velocità costante e tenete gli occhi aperti





Anche i rettilinei più lunghi possono nascondere diverse insidie, soprattutto se le strade non sono asfaltate



Prima di partire potrete ammirare una visuale laterale della griglia di partenza



Questa è solo una delle cinque visuali disponibili in V-Rally



Nel gioco in doppio, sia la fluidità che la velocità dello scrolling si mantengono su livelli più che accettabili



Correre ai bordi della pista può essere pericoloso, come dimostra questa immagine...

MEGA chat

Star Wars Trilogy

La Forza della Sala Giochi!

Star Wars Trilogy si trova nelle prime fasi di sviluppo e la percentuale di gioco completo ammonta a meno del 20%. Alcune parti del gioco sono già giocabili ma il look complessivo è ancora da definirsi. Star Wars Trilogy sarà il primo titolo di AM Annex che non sia una simulazione di guida, nonché il primo gioco realizzato sotto la supervisione del nuovo direttore generale: Kenji Sasaki. AM Annex ha destinato a questo progetto i suoi elementi migliori e si è impegnata a realizzare un gioco che risulti all'altezza di una saga cinematografica popolare come quella di Guerre Stellari. Nicolas Di Costanzo ha indagato per noi sottoponendo a interrogatorio i maestri dell'intrattenimento da bar...

Una versione rudimentale del gioco verrà presentata al prossimo JAMMA Show. **Star Wars Trilogy** è un arcade destinato a un singolo giocatore. I fans di Luke Skywalker, Han Solo e compagnia bella potranno mettersi ai comandi dei vari apparecchi apparsi nei film della saga creata da George Lucas. Non solo: potranno anche cimentarsi in un duello con la spada laser. Quest'ultima fase vedrà impiegata una visuale in prima persona. Il sistema di gioco è molto simile a quello visto in molti giochi di tiro al bersaglio con la pistola: i giocatori non controllano direttamente il veicolo, ma si limitano a usarne le armi per sparare al nemico. Per far sì che il giocatore affrontasse un'ampia varietà di scene tratte dalla trilogia, gli autori di **Star Wars Trilogy** hanno deciso di evitare che potesse calarsi nei panni di uno dei personaggi a lui familiari. In tutto si dovranno affrontare sei stage. Ognuno di questi segue quello precedente mantenendo la propria posizione in un percorso narrativo comune. Tuttavia ogni stage cela un evento segreto da scoprire. Lo stage si svilupperà in diversi modi a seconda delle azioni intraprese dal giocatore. Il livello di difficoltà cambierà in base alle capacità del singolo giocatore e al modo in cui lo stage si è concluso, e anche il finale del gioco potrà essere diverso da quello inizialmente previsto. In media una partita potrà durare 15 minuti. Quando il gioco verrà finito, lo schermo mostrerà il punteggio e il grado di bravura raggiunti. Il gioco potrà continuare anche dopo la perdita di tutte le vite a disposizione mediante l'inserimento di altri crediti. I giocatori a cui **Star Wars Trilogy** si rivolge sono i fans di Guerre Stellari e i cultori di giochi non troppo impegnativi, qualunque sia la loro età e il loro sesso. E' evidente che Sega ha preso di mira il mercato straniero e in particolare quello statunitense...



GLI INTERVISTATI

Kenji Sasaki (Produttore)
Giochi preferiti: Xevious e Virtua Fighter 2

Takahiro Kakizawa (Programmatore Capo)
Giochi preferiti: sparatutto (Gradius in testa) e giochi in rete
Ha messo piede alla Sega tre anni fa.

Motoshi Takabe
Giochi preferiti: Parappa e Bust-a-Move
Lavoro precedente: Sega Touring Car
Ex membro di AM R&D#1

Mega Console: Perché avete voluto realizzare un titolo ispirato alla saga di Guerre Stellari?

MT: Ad essere sinceri non abbiamo chiesto di realizzare un gioco su Guerre Stellari. Un giorno alcune persone sono venute a parlarci della possibilità di produrre un gioco su Guerre Stellari che avesse le carte in regola per diventare un grande successo. Io e Sasaki eravamo dei fans di Guerre Stellari... In seguito sono accadute varie cose e si è creata AM Annex. Poi siamo andati alla Lucas Arts portandoci dietro dei video dimostrativi e abbiamo cominciato seriamente a occuparci del progetto.

MC: Quando avete cominciato a occuparvi di Star Wars Trilogy?

KS: L'anno scorso, a marzo... Contemporaneamente abbiamo curato lo sviluppo di **Sega Rally 2**. Perciò possiamo dire che ci





siamo concentrati seriamente su **Star Wars Trilogy** quest'anno, all'inizio della primavera.

MC: Qual è la squadra che sta lavorando alla realizzazione di Star Wars Trilogy?
KS: AM Annex non è un reparto così grosso. I suoi designer avevano già lavorato a **Sega Rally**, per esempio. La squadra comprende anche degli elementi che hanno lavorato a **Sega Rally**.

MC: La AM Annex è specializzata nella produzione di giochi di guida. Nella squadra c'è anche qualche esperto di sparatutto?
KS: Alcuni membri della squadra volevano fare degli sparatutto. Però è vero, non avevamo mai fatto uno sparatutto prima d'ora.

MC: Qual è la cosa più difficile da realizzare in un gioco come Star Wars Trilogy?
KS: (risata) Non possiamo fallire. Dobbiamo realizzare un gioco di Guerre Stellari che sia più bello delle sue controparti rivali. Dobbiamo dare a ogni elemento il giusto spazio e armonizzare il tutto.

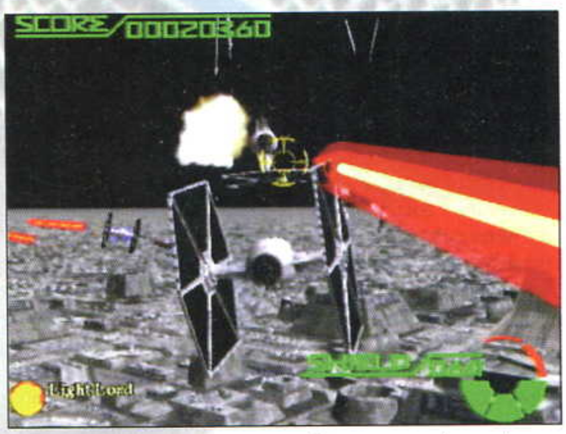


Mantenere intatte le atmosfere tipiche di Guerre Stellari pur realizzando un buon sistema di gioco. La pressione a cui siamo sottoposti è molto grande.

MC: Chi è ad esercitare questa pressione? Sasaki o LucasArts?
MT: Direi piuttosto che a farci pressione sono i fans di Guerre Stellari.
KS: Sono d'accordo. I desideri dei fans sono più importanti di quelli di LucasArts o di Sasaki.

MC: Che differenze esistono tra Star Wars Trilogy e gli altri Star Wars? Quali novità avete inserito?
MT: Prima di tutto vogliamo mostrare delle immagini che non si sono mai viste negli altri giochi di Guerre Stellari. I giochi domestici ispirati a Guerre Stellari sono moltissimi, ma quelli da bar si contano sulle dita di una mano. In questi giochi si deve solamente distruggere la Morte Nera. Punto e basta. In questo nuovo coin-op abbiamo inserito per la prima volta delle scene nuove. Per esempio è possibile pilotare le moto a razzo [quelle viste nel «Ritorno dello Jedi» - NdR] o affrontare un duello con le spade laser. Vogliamo proporre delle scene mai viste prima. Inoltre il gioco si basa sull'intera trilogia e non su un singolo episodio della serie. I giocatori potranno godersi le scene migliori dei tre film. Sarà un bel ripasso della materia in attesa del nuovo episodio di Guerre Stellari che uscirà l'anno prossimo.
KS: Nei giochi da bar, la grafica e gli effetti sonori sono molto più importanti di quanto non lo siano nei giochi domestici. La modellazione della grafica è per noi molto importante, e lo stesso vale per gli effetti sonori.





MC: Avevate davvero bisogno di una Model 3 Step 2 per Star Wars Trilogy (il precedente Star Wars di Sega impiegava una Model 1)?
KS: Certo che ne abbiamo bisogno!

MC: Come vengono impiegate le risorse della Model 3 Step 2 in Star Wars Trilogy?
KS: Per cominciare vorrei dire che con la Model 2 non è possibile fare diverse cose. Per esempio non si possono realizzare delle immagini di tipo cinematografico. Non si possono usare degli effetti di trasparenza in modo completo e i colori non sono così brillanti come sulla Model 3. Insomma, solo la Model 3 può permetterci di fare quello che vogliamo.
TK: Per quanto riguarda la gestione delle fonti di luce, la Model 3 è il massimo. Inoltre la Model 3 sa creare delle ottime esplosioni nelle scene ambientate nello spazio.

MC: Sono tanti i poligoni usati per realizzare le astronavi nemiche?
KJ: Dipende dal tipo di astronave... Inoltre usiamo diversi modelli a seconda della distanza in cui si trova l'astronave. Se un'astronave è lontana usiamo un modello composto da un numero inferiore di poligoni. Per una stessa astronave possiamo usare dai dieci ai diecimila poligoni. Dipende davvero dalla distanza.

MC: Quanti sono gli stage offerti da Star Wars Trilogy?
KS: Ci sono tre stage principali. Ognuno di essi corrisponde a un episodio della trilogia.
MT: In realtà, però, ogni stage è suddiviso in vari livelli.



MC: Il livello di difficoltà varia in base alle capacità del giocatore? C'è un sistema di vita artificiale?
KS: E' previsto che ce ne sia uno. Attualmente si trova nelle primissime fasi di sviluppo.

MC: Come avete svolto le fasi di studio?
KS: In pratica ci siamo visti i film diverse volte. Abbiamo anche cercato di leggere il più possibile su Guerre Stellari o ascoltare dei CD. Inoltre abbiamo ricevuto della documentazione dalla LucasArts.
MT: Queste informazioni, però, non possono essere trasferite direttamente in un programma. I grafici osservano i documenti e poi sono costretti a ridisegnare personalmente tutti gli oggetti.
KS: I film sono la più importante fonte di ispirazione di cui dispongono i grafici.

MC: Quante astronavi prevedete di usare?
KS: Vogliamo usarle tutte. Di fatto le astronavi che appaiono nel film non sono poi tante... Per prima cosa vogliamo mostrare tutte le astronavi che appaiono nei film: i caccia TIE, i bombardieri TIE e così via... Faremo vedere anche diversi pianeti artificiali, come ad esempio la Morte Nera.

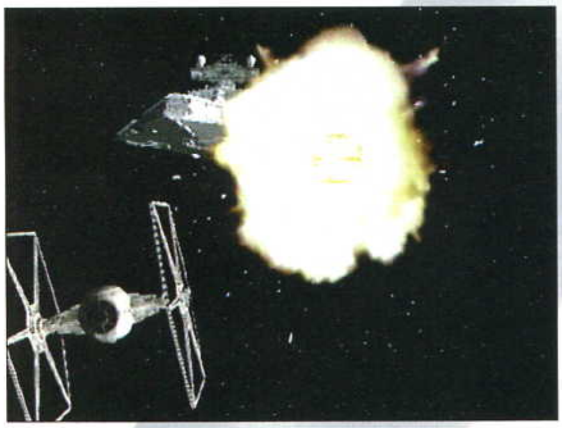




MC: A chi è destinato Star Wars Trilogy?
KS: Principalmente ai fans di Guerre Stellari. Gli esperti di sparatutto non costituiscono il nostro bersaglio principale.

MC: Qual è stata la cosa più difficile da ottenere per ciò che concerne la programmazione?
TK: Non possiamo aumentare più di tanto il livello di difficoltà. **Star Wars Trilogy** è principalmente destinato a quelle persone che si divertono con giochi di qualsiasi genere. Non è stato concepito per appagare solamente gli esperti di sparatutto, perciò dobbiamo mantenere un livello di difficoltà che vada bene per tutti. Inoltre dobbiamo attenerci alle regole stabilite dai film: i caccia TIE, per esempio, possono sparare solamente dei raggi laser.

MC: Gli sparatutto spaziali propongono anche dei fondali un po' monotoni. Come avete risolto questo problema?
KS: E' difficile. A volte ci siamo un po' allontanati dalle pellicole. Cerchiamo di proporre diversi tipi di fondali e animazioni originali, nonché diverse angolazioni di ripresa. In pratica **Star Wars Trilogy** è uno sparatutto, non un gioco spaziale. Non per niente abbiamo inserito anche degli stage ambientati in una foresta. E in alcune occasioni siamo passati dal genere degli sparatutto a quello dei picchiaduro, come ad esempio nello stage in cui si combatte con le spade laser. Abbiamo insomma fatto in modo che **Star Wars Trilogy** non diventasse un gioco monotono.





MC: Ora che Tetsuya Mizuguchi è passato al reparto Consumer, è lei il nuovo direttore generale di AM Annex?
KS: Di fatto di AM Annex non è esattamente una sezione come le altre. Non ancora, almeno. Fa parte di Annex, perciò è più piccola. Ecco perché non mi si può chiamare ancora "direttore generale". Presto AM Annex diventerà un reparto uguale in tutto e per tutto agli altri. Non è stato ancora deciso che nome dargli (potrebbe essere AM R&D#8 o AM R&D12). Quando ciò accadrà, io diventerò un direttore generale di reparto, quello che in Giappone si chiama "Butcho".

MC: Il personale di AM Annex verrà ampliato?
KS: Per il momento vogliamo rimanere un piccolo gruppo, ma la direzione ci ha chiesto di prendere altre persone...

MC: Star Wars Trilogy sarà il vostro ultimo gioco realizzato con la Model 3?
KS: Sì, per tutti gli AM di Sega la fine dell'era Model 3 è già arrivata. Credo che **Star Wars Trilogy** sarà l'ultimo gioco prodotto da AM Annex con una Model 3. Abbiamo già cominciato a studiare la nuova scheda.

MC: AM Annex si occupa prevalentemente di giochi di guida. Intende dirigere AM Annex verso nuove direzioni?
KS: I giochi di guida sono la nostra specialità, ma non intendiamo fare ogni anno la stessa cosa. Potremmo fare un gioco di guida ogni due anni oppure due giochi di guida ogni tre anni. Non abbiamo ancora deciso. Attualmente gli AM stanno vivendo un momento difficile: non sappiamo dove saremo l'anno prossimo. Ma il nostro obiettivo principale rimane lo stesso. Vogliamo realizzare dei giochi che abbiano una grafica e un sonoro di alta qualità e che funzionino su cabinati originali. Se non si potrà fare una cosa del genere vorrà dire che non ci sarà differenza fra i reparti che si occupano di coin-op e i reparti che si occupano di giochi domestici. Dobbiamo pensare a come questi due tipi di reparti possono coesistere nello stesso spazio.

MC: Quand'è che è entrato a far parte della Sega?
KS: Circa quattro anni fa, come grafico.

MC: Perché ha scelto Sega?
KS: Volevo realizzare dei giochi da bar. Prima stavo alla Namco... Ma per quanto riguarda le macchine da divertimento e i coin-op, credo che non esistano aziende migliori di Sega.

MC: Qual è il suo gioco preferito?
KS: Di recente ho apprezzato **Virtua Fighter 2**. Mi piacciono anche i vecchi giochi Namco e Capcom, come **Xevious** per esempio.



ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

☎ (0362) 238.148

SATURN

ESTRATTO LISTA ACCESSORI SAT

CONSOLE PAL	229
ACTION REPLAY 4-IN-1	79
ACTION REPLAY 5-IN-1	99
ADATTATORE UNIVERSALE	39
CAVO LINK	19
CAVO S-VHS	19
JOYPAD SEGA	49
JOYPAD SEGA 3D	59
JOYPAD SEGA COLOR	49
JOYPAD ST-4	29
JOYSTICK MISSION STICK	79
JOYSTICK VIRTUA STICK PRO	179
MITRAGLIATORE ERAZER	79
MOUSE SHUTTLE SEGA	49
PISTOLA SCORPION	79
PISTOLA TOP GUN NAKI	49
PROLUNGA JOYPAD	19
VOLANTE SEGA	99
VOLANTE SEGA+PEDALIERA	179

GIOCHI

ANIMATION

3x3 EYES (JAP)	129
AFTER SCHL LOVE (SEXY)(JAP)	149
ATELIER OF MARIE (JAP)	119
CLASSMATE IF 2 (SEXY)(JAP)	149
CODE R (JAP)	149
DOUKOKU (SEXY) (JAP)	149
DOUKOKU FIN.ED. (SEXY)(JAP)	179
FIND LOVE 2 (SEXY)(JAP)	149
NEON EVANGELION 2 (JAP)	119
NEON EVANGELION 3 (JAP)	129
NIGHTRUTH (SEXY)(JAP)	149
REAL SOUND REGRET (JAP)	79
REFRAIN LOVE LTD. ED. (JAP)	119
SENTIMENTAL GRAFFITI (JAP)	129
TENCHIMUYO! TOKOMUYO (JAP)	179
THROBBING NIGHTMARE (JAP)	119
TOKIMEKI DRAMA 2 (JAP)	119
WANGAN TR.LOVE (SEXY)(JAP)	149
ZERO CHAMP DOZZY-J (JAP)	39
Z-GUNDAM (JAP)	119

ARCADE

BOMBERMAN (USA)	79
BUBBLE BOBBLE (USA)	99
HENRY'S EXPLORERS (JAP)	39
HOUSE OF THE DEAD+GUN	179
HOUSE OF THE DEAD (JAP)	99
HOUSE OF THE DEAD (USA)	119
JUNG RHYTHM (JAP)	99
LODE RUNNER EXTRA (JAP)	99
MIGHTY HITS	49
PINBALL GRAFFITI	49
PRO PINBALL	49
RAMPAGE WORLD TOUR	119
SPACE INVADERS (JAP)	49
TEMPEST 2000	49
TRUE PINBALL	49
VIRTUA COP (OEM) (USA)	39
VIRTUA COP 2 (USA)	79

AVVENTURA

ATLANTIS	129
BAROQUE (JAP)	149
BLAZING DRAGONS	49
DEEP FEAR (EUR/JAP)	129
DESIRE (SEXY) (JAP)	149
ENEMY ZERO	129
ENEMY ZERO (JAP)	79
EVE THE LOST ONE (JAP)	149
FRANKENSTEIN	79
NANATSU NO HIKAN (JAP)	129
PRISONER OF ICE (JAP)	99
R? MJ MYSTERY HOSPITAL (JAP)	99
RIVEN	129
SUPER ADV. ROCKMAN (JAP)	129
YU-NO (SEXY) (JAP)	149

AZIONE

BLAM! MACHINEHEAD	49
BURNING RANGERS (EUR/USA)	129
BURNING RANGERS (JAP)	119
CASTLEVANIA X (JAP)	119
CRUSADER NO REMORSE	49
GEBOCKERS (JAP)	39
GUN GRIFFON 2 (JAP)	119
GUNDAM SIDESTORY 2 (JAP)	49
HEXEN (USA)	79
INCREDIBLE HULK (EUR/USA)	49
LUPIN THE 3RD (JAP)	129
MAXIMUM FORCE (USA)	79
MECH WARRIOR 2	79
SHIN SHINOBIDEN (JAP)	49
TOMB RAIDER	79
VIRTUAL ON	79
VIRTUAL ON (JAP)	49

COMPILATION

3x1 GAME PACK (USA)	99
CAPCOM GENERATION 1 (JAP)	129
CAPCOM GENERATION 2 (JAP)	129
CAPCOM GENERATION 3 (JAP)	129
KONAMI ANTIQUES MSX 1 (JAP)	129
SEGA AGES VOLUME 1	99
WONDER 3 ARCADE GRS (JAP)	119

GUIDA

CHORO Q PARK (JAP)	129
COURIER CRISIS (ITA)	79
CYBER SPEEDWAY (EUR/USA)	49
DAYTONA USA (OEM) (USA)	49
DRIFT KING (JAP)	49
F1 LIVE INFORMATION (JAP)	79
FORMULA KARTS	99
GT24 (JAP)	129
HI-OCTANE	49
MANX-TT (JAP)	79
MINI 4 WHEEL DRIVE (JAP)	119
NASCAR 98 (USA)	79
SCORCHER (USA)	49
SEGA TOURING CAR (JAP)	79
SONIC R	99
STREET RACER	49
WIPEOUT	49
WIPEOUT 2097	99

MANAGERIALI

TACTICS FORMULA (JAP)	129

PICCHIADURO

ASTRA SUPERSTARS (JAP)	129
BATTLE MONSTERS	49
DARK LEGEND (JAP)	39
DRAGON BALL-Z 2 LGND (JAP)	99
D-XHIRD (JAP)	79
DYNAMITE DEKA (JAP)	99
FATAL FURY 3 (JAP)	99
FIGHTER HISTORY + RAM (JAP)	79
FIGHTERS MEGAMIX (JAP)	79
FIGHTING VIPERS (JAP)	49
FIGHTING VIPERS (USA)	59
GOLDEN AXE THE DUEL	79
GOLDEN AXE THE DUEL (JAP)	49
KING OF FIGHTER 95+R (JAP)	79
KING OF FIGHTER 97 (JAP)	119
KING OF FIGHTER COLL. (JAP)	129
LAST BRONX (JAP)	79
MARVEL SUPER HEROES	99
MARVEL VS. STR.FIGHTER (JAP)	129
MORTAL KOMBAT TRILOGY	99
POCKET FIGHTER (JAP)	129
REAL BOUT COLLECTION (JAP)	129
REAL BOUT SPECIAL+R (JAP)	149
SAMURAI SPIRITS COLL. (JAP)	129
SAVAKI (JAP)	129
STEELDOM (JAP)	39
STR.FIGHTER COLL. (EURO/JAP)	99
ULTRAMAN + RAM (JAP)	79
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	119
VIRTUA FIGHTER (JAP)	39
VIRTUA FIGHTER 2 (OEM) (USA)	39
VIRTUA FIGHTER KIDS (JAP)	49
WAKU WAKU 7+RAM (JAP)	119
XMEN VS. STR.FIGHTER (JAP)	129

PLATFORM

ASTAL (JAP)	49
BUG! TOO (USA)	79
CHRISTMAS NIGHTS (JAP)	39
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	49
COTTON 2 (JAP)	119
CROC (USA)	79
EARTHWORM JIM 2 (USA)	79
GEX	79
I LOVE MICKEY & DONALD (JAP)	129
NIGHTS (JAP)	49
NIGHTS (USA)	59
SILHOUETTE MIRAGE (JAP)	119
SONIC JAM	79
SUPER TEMPO (JAP)	129
TRASH-IT	79
WHIZZ	79

PUZZLE

BAKU BAKU ANIMALS (USA)	99
BEACH SIDE MAHJONG (JAP)	129
BREAK THRU! (JAP)	79
BUBBLE SYMPHONY (JAP)	99
BUST-A-MOVE 3 (USA)	99
CLEOPATRA FORTUNE (JAP)	99
COLUMNS ARCADE COLL. (JAP)	99
CUBE BATTLER (JAP)	79
GUSSUN OYOYO 2 (JAP)	79
IDOL MAHJONG FR4 (SEXY)(JAP)	149
PUZZLE BOBBLE 3 (JAP)	79
SAKURA WAR COLUMNS (JAP)	49
TETRIS PLUS (JAP)	79
TETRIS-S (JAP)	79

SIMULAZIONE

GHEN WAR (USA)	49
GO! BY TRAIN (JAP)	129
MAGIC CARPET	49
SKY TARGET	79
SKY TARGET (JAP)	49

SPARATUTTO

BATTLE GAREGGA (JAP)	99
BLAST WIND (JAP)	79
CHAOS CONTROL (EUR/JAP)	49
CYBERIA	49
DARIUS 2	49
DARKLIGHT CONFLICT (ITA/USA)	49
GALAXY FORCE 2 (JAP)	129
GUARDIAN FORCE (JAP)	129
IMAGE FIGHT+XMULTIPLY (JAP)	129
IN THE HUNT	49
KRAZY IVAN	79
LAYER SECTION 2 (JAP)	99
MEGA MAN	99
RADIANT SILVERGUN (JAP)	129
SALAMANDER DLX PACK + (JAP)	79
SHOCKWAVE ASSLT (EUR/USA)	49
STARFIGHTER 3000	49
STEAMGEAR MASH (JAP)	39
STELLAR ASSAULT (JAP)	119
STRIKER 1945 2 (JAP)	129
THUNDERFORCE 5 (JAP)	119

SPORTIVI

ATHLETE KING	79
BASE LOADED (USA)	39
BLAZING TORNADO (JAP)	39
CENTER RING BOXING (USA)	49
FIFA 98 (ITA)	79
FUNKY HEAD BOXERS (JAP)	39
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	39
K-1 FIGHTING ILLUSION (JAP)	79
MINNESOTA FATS POOL (USA)	79
NBA ACTION 98 (USA)	79
NBA LIVE 98	79
NHL 97	49
NHL ALL-STAR HOCKEY (USA)	39
PRO WRESTLING VIRTUA (JAP)	99
SEGA WORLD CUP 98 (JAP)	119
WWF IN YOUR HOUSE	49
ZAP! SNOWBOARDING (JAP)	49

STRATEGIA

ALBERT ODYSSEY (USA)	129
ARCANA STRIKES (JAP)	129
BATTLESTATIONS	49
BLACK MATRIX (JAP)	129
BLUE BREAKER (JAP)	129
DRAGON FORCE 2 (JAP)	129
DRUID (JAP)	129
DUNGEON MASTER NEXUS (JAP)	129
FALCOM CLASSICS (JAP)	149
FARLAND SAGA (JAP)	99
GAL ACT HEROISM (JAP)	129
GRANDIA DGTL MUSEUM (JAP)	99
GUNBLAZE-S (SEXY) (JAP)	149
LANGRISSER 5 (JAP)	129
LUNAR 2 ETERNAL BLUE (JAP)	149
MADOU MONOGATARI (JAP)	129
MAGIC KNIGHT (USA)	TEL
MAHOUTSUKAI NI NARU (JAP)	149
MASS DESTRUCTION (USA)	79
MOBILE-S GUNDAM GIREN (JAP)	119
NANATSU KAZE NO SHIMA (JAP)	129
PANZER DRGN SAGA (EUR/USA)	149
PANZER DRAGOON SAGA (JAP)	79
PHANTASY STAR COLL. (JAP)	149
PRINCESS CROWN (JAP)	119
PRINCESS QUEST (JAP)	129
SAKURA WARS 2 (JAP)	129
SAMURAI SHOWDWN RPG (JAP)	99
SHINING FORCE 3	129
SHINING FORCE 3 SCEN. 2 (JAP)	119
SHINING FORCE 3 SCEN. 3 (JAP)	149
SHINING THE HOLYARK (USA)	129
SLAYERS ROYAL 2 SPCL (JAP)	129
SOL DIVIDE (JAP)	129
SOLDNERSCHILD (JAP)	119
SOLO CRISIS (JAP)	129
STORY OF THOR 2	79
SUPER ROBOT WARS-F (JAP)	99
SUPER R.WARS-F FINAL (JAP)	139
TERRA PHANTASTICA (JAP)	99
THE HORDE (USA)	39
TILK (JAP)	99
WACHEN RODER (JAP)	129
WAKU PUYO DUNGEON (JAP)	149
WARCRAFT 2 (ITA)	79

N-64

ESTRATTO LISTA ACCESSORI N64

CONSOLE PAL	249
CONSOLE USA NTSC	349
ACTION REPLAY	129
ADATTATORE GAMEBOY	119
ADATTATORE PASSPORT	49
ADATTATORE PASSPORT PLUS	79
ADATTATORE UNIVERSALE	19
ALIMENTATORE 220V	99
CAVO SCART (PAL)	29
CAVO S-VHS	49
JOYPAD NINTENDO	49
JOYPAD NINTENDO COLOR	49
JOYPAD SV-300 SUPERPAD PLUS	59
JOYPAD SV-303 SUPERPAD	49
JOYPAD SV-304 MAKOPAD	69
JOYSTICK ARCADE SHARK	99
JOYSTICK DUAL MAD-CATZ	129
MEMORY CARD 256K	29
MEMORY CARD 1M COLOR	49
MEMORY CARD 16M	79
MEMORY CARD 256M	119
PROLUNGA JOYPAD	19
RUMBLE PACK GAMEKIT	39
RUMBLE PACK NINTENDO	49
RUMBLE PACK+MEMORY 256K	79
VOLANTE MAD-CATZ	149
VOLANTE RACE LEADER	179

GIOCHI

ARCADE

RAMPAGE WORLD TOUR (USA)	129
ROBOTRON 64	129
WHEEL OF FORTUNE (USA)	129

AVVENTURA

BANJO-KAZOOIE	99
BANJO-KAZOOIE (USA)	149
BOMBERMAN HERO (EUR/JAP)	129
CHAMELEON TWIST	99
DIDDY KONG RACING	119
DIDDY KONG RACING (USA)	149
DORAEMON 64 (JAP)	99
EARTHWORM JIM 3D	99
GEX 64 (EUR/USA)	139
GOEMON 64 (JAP)	99
MISSION: IMPOSSIBLE (ITA)	TEL
MYSTICAL NINJA (EUR/USA)	149
SILICON VALLEY	129
SUPER MARIO 64	99
SUPER MARIO 64 RUMBLE (JAP)	99

AZIONE

BLAST CORPS	99
BLAST DOZER (JAP)	49
BOMBERMAN 64 (JAP)	99
DOOM 64	99
DUKE NUKEM 3D (EUR/USA)	129
FORSAKEN	99
GOLDENEYE 007	119
HEXEN (EUR/USA)	99
QUAKE 64 (EUR/USA)	129
STAR WARS (JAP)	99
SUB-ZERO MYTHOL. (EUR/USA)	129
SUPER TAMAN B.PHOENIX (JAP)	149
TUROK (EUR/USA)	99
TUROK 2	119

GUIDA

AIR BOARDER 64 (JAP)	149
CHORO Q-64 DLX (JAP)	149
CRUISIN'N WORLD	119
EXTREME G	99
F1 POLE POSITION	99
F1 WORLD GRAND PRIX	119
F-ZERO X (JAP)	149
GT 64 (EUR/USA)	149
HUMAN GRAND PRIX (JAP)	49
IGGY'S RECKIN' BALLS	99
LAMBORGHINI (EUR/JAP/USA)	99
MARIO KART 64	99
MULTI RACING CH'SHIP (JAP)	49
NASCAR 99 (USA)	169
OFF-ROAD CHLLNG (EUR/USA)	139
S.FRANCISCO RUSH (EUR/USA)	129
TOP GEAR OVERDRIVE	149
TOP GEAR RALLY (EUR/USA)	99
V-RALLY	119
WAVE RACE 64	99

PICCHIADURO

BIO FREAKS (EUR/USA)	129
CLAYFIGHTERS 63 1/3 (USA)	79
DARK RIFT (EUR/USA)	99
DEADLY ARTS (USA)	149
DUAL HEROES (JAP)	99
FIGHTERS DESTINY (USA)	129
G.A.S.P.	149
HYRIU-NO-KEN TWINS (JAP)	129
MACE DARKAGE (EUR/USA)	99
MORTAL KOMBAT 4 (EUR/USA)	139
SPACE DYNAMITES (JAP)	149

PLATFORM

MISCHIEF MAKERS	119
YO! YO! TROUBLEMAKER (JAP)	49
YOSHI'S STORY	99
YOSHI'S STORY (JAP)	79

PUZZLE

BUST-A-MOVE 2 (EUR/USA)	99
MAHJONG 64 (JAP)	99
MAHJONG MASTER (JAP)	99
PUYO PUYO SUN 64 (JAP)	99
WETRIX	129

SIMULAZIONE

AEROFIGHTER ASSLT (EUR/USA)	129
CHOPPER ATTACK (EUR/USA)	139
KNIFE EDGE	129
PILOT WINGS 64 (JAP)	79
SIM COPTER (USA)	TEL

SPARATUTTO

DEZAEMON 3D CONST.KIT (JAP)	149
LYLAT WARS+RUMBLE PACK	129
STAR SOLDIER (JAP)	149
STARFOX 64 (USA)	129

SPORTIVI

1080° SNOWBD (EUR/JAP/USA)	129
ALL STAR BASEBALL 99	99
BASEBALL KING (JAP)	79
BRAVE SPIRITS (JAP)	99
FIFA 64	79
FIFA 98	129
GRETZKY 3D HOCKEY	99
GRETZKY 3D HOCKEY 98	149
HUDSON SOCCER (JAP)	49
ISS 64 (EUR/USA)	79
ISS 98	129
J.LEAGUE 11 BEAT (JAP)	49
J.LEAGUE WORLD CUP 98 (JAP)	149
KEN GRIFFY'S BASEBALL (USA)	149
MADDEN NFL 64 (EUR/USA)	79
MADDEN NFL 99 (USA)	TEL
NAGANO (EUR/JAP/USA)	129
NBA COURTSIDE (EUR/USA)	129
NBA HANGTIME (USA)	99
NBA IN THE ZONE 98 (USA)	99
NBA PRO 98	149
NFL BLITZ (USA)	TEL
NFL QUARTRBCK 98 (EUR/USA)	99
NFL QUARTERBACK 99 (USA)	TEL
NHL BREAKAWAY 98 (EUR/USA)	99
POWER LEAGUE 64 (JAP)	79
SNOWBOW KIDS (JAP)	79
ST.ANDREWS OLD COURSE (JAP)	79
TWISTED EDGE SNOWBOARD	119
WAIALE GOLF CLUB (EUR/USA)	TEL
WCW VS. NWO WORLD TOUR	99
WORLD CUP 98 (EUR/USA)	129
WWF WARZONE	99

STRATEGIA

QUEST 64 (USA)	149
VIRTUAL CHESS 64	TEL

PREZZI x 1.000 IVA INCLUSA VALIDI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Ocean Hunter

Annunciato solo poche settimane fa, ecco che Sega presenta già la versione completa, contemporaneamente al JAMMA Show, del suo ultimo sparatutto con pistola: **Ocean Hunter**. Sviluppato dal dipartimento AM1, il gioco gira su scheda Model 3 Step 2.1e offre delle animazioni starordinariamente fluide. Ci saranno sette stage da affrontare, tutti ad ambientazione subacquea in diverse parti del mondo. In ogni livello il giocatore dovrà sconfiggere un gigantesco boss finale: la rassegna comprende squali, polipi e altre orripilanti bestie marine. Gli scenari saranno i seguenti: Baroque Sea (acque calde), Lunar Sea (tra rovine sommerse), Tartarus Deep (profondità buie e remote), Texcoco Great Lake (con tanto di famelici piranha), North Sea (acque ghiacciate), West Sea e un misterioso stage finale chiamato Panthaassa.

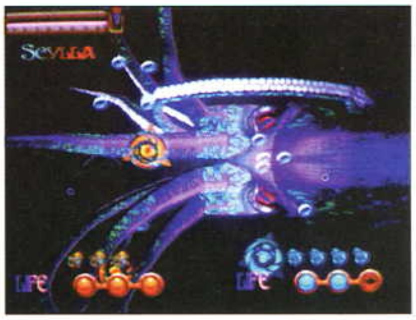




Mah... Tutti gli scenari sono splendidi e il gioco ipnotizza per la sua incredibile atmosfera anche se bisogna dire che il sistema di gioco è piuttosto classico e il ritmo n,on è poi così frenetico. Nel complesso **Ocean Hunter** offre un onesto gameplay senza però raggiungere i livelli di un **Lost World** (sviluppato da AM3), più compleso per quello che riguardava l'abilità pura e pure l'intelligenza artificiale dei sauri. Il cabinato di **Ocean Hunter** ha un classico e colorato, ed è dotato di un "mitragliatore" fisso alla **Gunblade**, più semplice da maneggiare. Indirizzato decisamente a un vasto pubblico più che alla nicchia degli hard core gamers.











SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM1
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	IMMINENTE



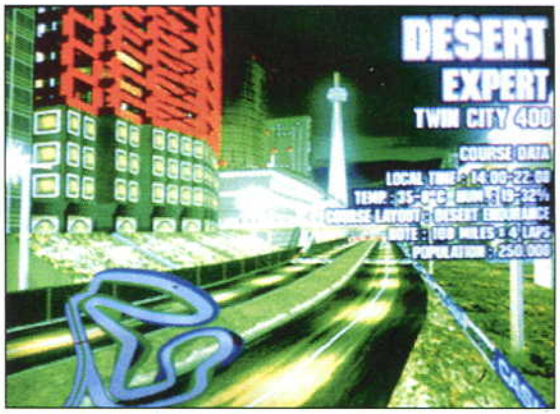


Notizie freschissime, recensioni
"strong", i trucchi più aggiornati
un mare di utili informazioni
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION
100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION
OGNI MESE IN EDICOLA
GRUPPO FUTURA
PREVIEW
Eos
REVIEW
Area 51
Strikepoint The Hex Missions

Dirt Devils

Dopo un periodo di assenza relativamente lungo (il loro ultimo gioco è stato **Lost World**) AM R&D#3 torna in scena con un gioco di guida su scheda Model 3 nuovo di zecca. Si chiama **Dirt Devils** ed è una via di mezzo fra **Daytona** e **Sega Rally**. Più precisamente si tratta di una gara di resistenza su strada durante la quale i giocatori possono fracassare le auto rivali allo scopo di ottenere il tempo migliore. Gli stage offerti sono in pratica tre: Canyon, Stadium e Twin City 400. Nello stage del Canyon non si vedono altro che tunnel e grandi acquitrini. Lo stage Stadium consiste in una pista a forma di «8» con intersezioni e salti sopra 20 autobus. Il Twin City 800, invece, è un'accozzaglia di strade urbane e sentieri situati in pieno deserto che il giocatore deve percorrere nel buio della notte. E' possibile selezionare vetture di vario tipo quali una Desert Buggy (leggera), una Baja Bug (veloce), un truck Toyota Rage (potente), una Humvee e un Euro-prototype (agile ma "nervoso"). Ognuno di questi veicoli impone un approccio alla guida particolare. In Dirt Devils il giocatore avrà l'impressione di guidare in un vero campionato di corse fuoristrada passando sopra a baratri e rocce pericolanti. Per creare un'atmosfera realistica i produttori del gioco hanno fatto installare sotto il sedile del giocatore dei woofer che riproducono le vibrazioni del motore e quelle prodotte dal contatto delle ruote con la strada. Su ambedue i lati del cabinato, inoltre, il giocatore troverà degli altoparlanti più piccoli. Come in un vero campionato di rally il gioco si presenterà











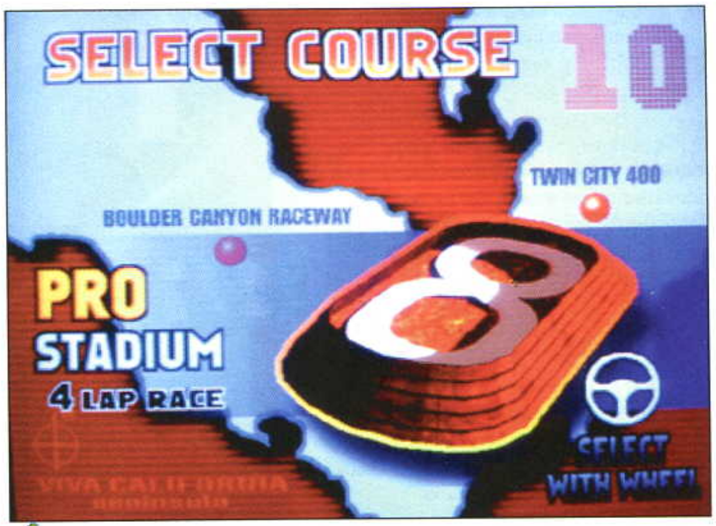




SCHEDA

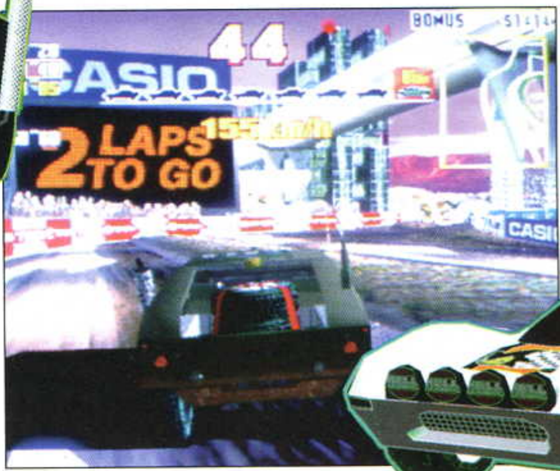
CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM3
GENERE	CORSA
USCITA	OTTOBRE



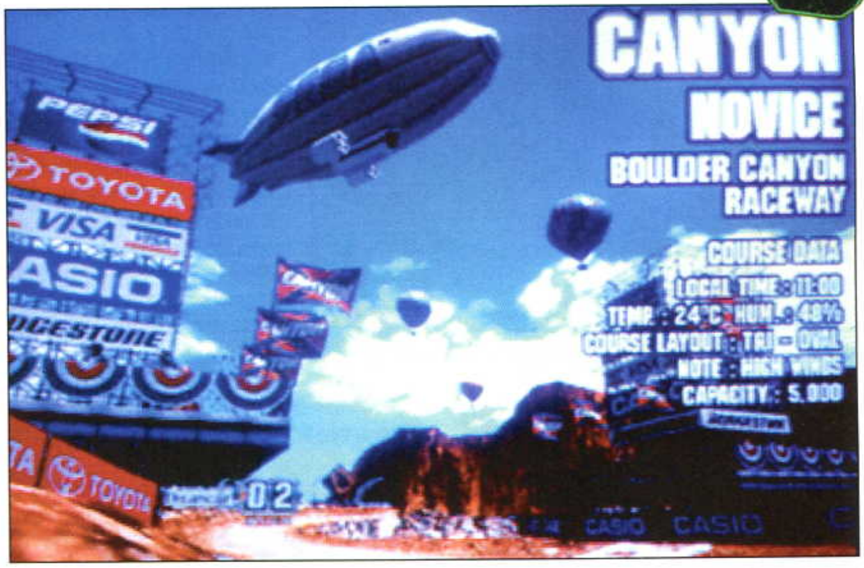




provvisto di un duplice sistema di valutazione: le macchine verranno classificate in base ai bonus sul giro e e ai punti regalati dai tempi. Saranno proposti quattro tipi di visuale: dal muso, dal pilota, dietro il veicolo e aerea. Durante la partita, premendo il tasto di start, il giocatore richiamerà una visuale da dietro che gli permetterà di vedere che cosa succede alle sue spalle. Come in **Daytona**, un radar indicherà la posizione delle auto avversarie. Per il gioco in multiplayer si potranno collegare fino a quattro macchine. Benché **Le Mans 24** abbia visto la luce da poco, AM R&D#3 ha deciso di realizzare un altro originale gioco di guida. **Dirt Devils** propone una bella grafica in texture mapping e un'atmosfera molto realistica, per cui dovrebbe riscuotere un grande successo presso i giocatori americani (**Dirt Devils** è stato espressamente prodotto per il mercato statunitense). Per quanto riguarda la giocabilità, dovrà trascorrere un altro mesetto prima che si possa verificare la risposta ai comandi.



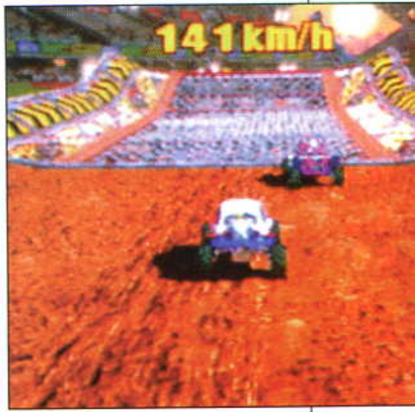








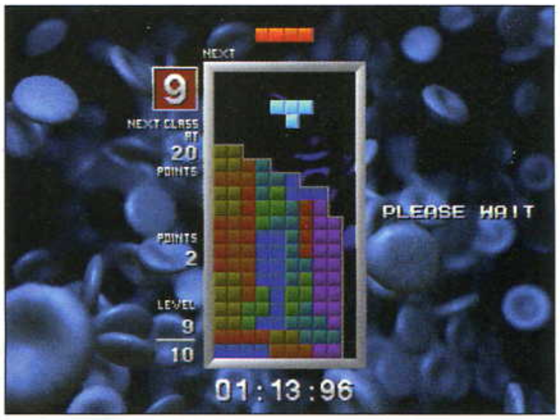


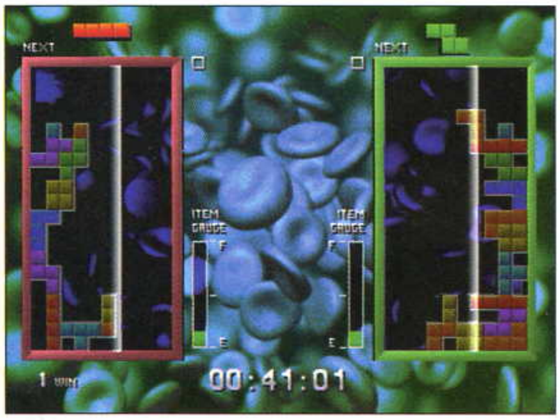


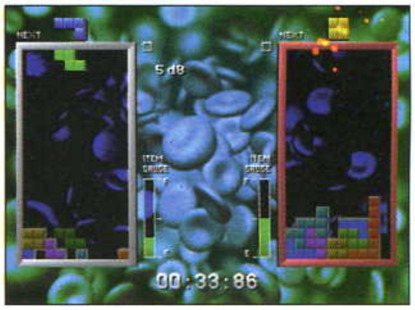
Tetris Grand Master

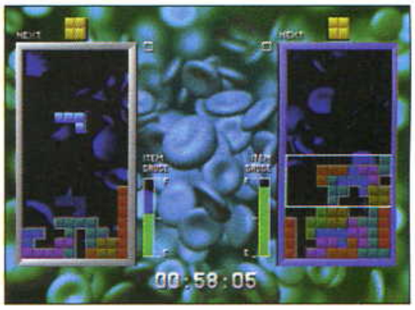
Negli ultimi 10 anni il mercato è stato inondato di centinaia di seguiti di **Tetris**, ognuno dotato di novità più o meno originali. Arika, già responsabile dello sviluppo di **Street Fighter EX**, si rifà viva con un nuovo sequel di **Tetris** che offre delle idee innovative e brevettate. Grazie al cosiddetto "sistema di rotazione iniziale", i giocatori potranno ruotare il blocco nel riquadro del "next item" (oggetto successivo) poco prima che quest'ultimo appaia sullo schermo. Tuttavia in quel momento si potrà effettuare solamente una rotazione di 90 gradi. Col "sistema di posizionamento temporaneo", invece, un blocco trasparente mostrerà al giocatore la posizione finale del blocco dopo che è caduto. Questa posizione finale trasparente verrà modificata in base alla rotazione che i giocatori imprimeranno al blocco. La Arika ha inoltre inventato un originale "sistema di riconoscimento del grado". In base al punteggio totalizzato, il tempo impiegato e altro, il computer darà al giocatore un giudizio. Il giocatore verrà quindi valutato in tempo reale per l'intera durata della partita. Quando il giocatore cancellerà tutti i blocchi, il punteggio verrà moltiplicato per quattro. **Tetris Grand Master** può essere giocato da una o due persone, le quali possono anche decidere di giocare l'una contro l'altra. In quest'ultimo tipo di partita i giocatori potranno usare i blocchi nel modo più completo. Due sono i tipi di blocchi disponibili: quelli offensivi e quelli difensivi. La prima categoria è a sua volta composta da quattro tipi di blocchi: i Death Blocks (per allargare il blocco dell'avversario), i Nega Field (per rovesciare i blocchi e gli spazi), gli Spin Field (per ruotare il blocco dell'avversario durante un certo periodo di tempo) e gli Shot Gun (per aprire degli squarci nelle file di blocchi dell'avversario). La cerchia dei blocchi difensivi, invece, comprende i Del Field (per cancellare una fila di blocchi) e i Mov Field (per spostare tutti i blocchi verso destra). C'è poi un blocco di tipo neutrale chiamato Exchange Field che permette a un giocatore di scambiare il proprio campo con quello dell'avversario. Il **Tetris Grand Master** di Arika sembra insomma davvero provvisto di non poche interessanti novità rispetto al buon vecchio **Tetris**.

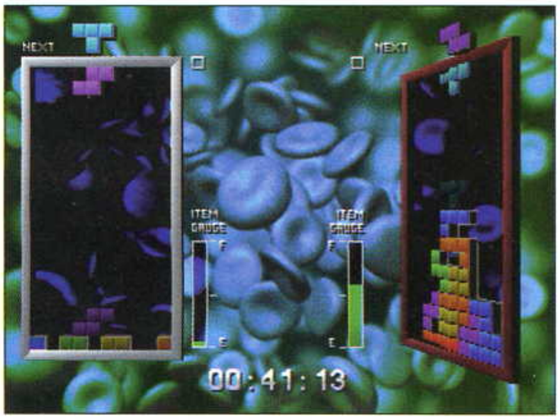




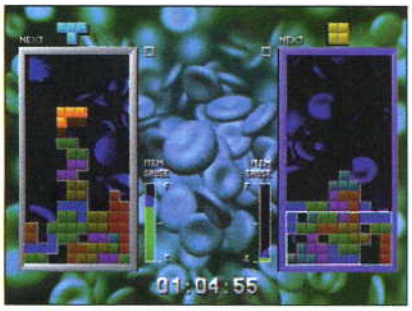




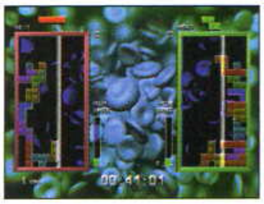












SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ARIKA
GENERE	ROMPICAPO
USCITA	IMMINENTE

Tech Romancer

Come ogni anno prima del JAMMA Show le software house cominciano a presentare i loro ultimi titoli. Quest'anno Capcom ha deciso di abbandonare la produzione tradizionale e presentare un gioco originale. **Tech Romancer** è un picchiaduro direttamente ispirato alla serie animata nipponica Macross (altrimenti nota come Robotech). E' possibile scegliere fra vari tipi di robot: antiquati, trasformabili, militari o caricaturali. In tutto saranno disponibili 12 automi differenti, ognuno col suo bravo pilota che lo manovra dall'interno. Lo stesso robot potrà essere controllato da diversi piloti. Chi gioca da solo può scegliere fra due modalità: «Story» e «Hero Challenge». La prima modalità offre diverse trame; il percorso narrativo scelto è direttamente legato all'esito del combattimento. La modalità «Hero Challenge», invece, è la classica sfida contro il computer, il quale cercherà di annientare il giocatore con 12 lottatori robotici diversi. Il giocatore verrà valutato alla fine di ogni incontro in base al livello di eroismo mostrato. I combattimenti avranno luogo in diversi ambienti (deserto, città e così via), e qualche volta l'azione si svolgerà di notte. Gli scontri potranno aver luogo sia in cielo che sulla terra in un tripudio di effetti speciali. I giocatori possono usare le loro armi da distanze molto grandi ma possono anche effettuare degli attacchi diretti quando si trovano vicini all'avversario. Gli autori del gioco hanno sfruttato appieno l'opzione dello zoom al fine di proporre sempre uno spettacolo avvincente. **Tech Romancer** è dedicato principalmente al mercato giapponese e gira su una scheda a basso costo modello PlayStation. Una conversione domestica per la console della Sony sembra dunque inevitabile: a quando per Nintendo 64 e Dreamcast?












SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	AUTUNNO

F1 World Grand Prix

Sin da quando abbiamo potuto ammirare le prime immagini di **F1 World Grand Prix** siamo rimasti colpiti sia dal notevole dettaglio grafico che dall'accuratezza e dall'attenzione nei particolari; potendo infatti sfruttare la licenza del federazione automobilistica, Video System ha inserito tutti i protagonisti del mondiale (manca solo Jacques Villeneuve, che ha firmato un contratto in esclusiva con un'altra software house), oltre a tutte quelle sovrimpressioni e schermate informative che possono essere consultate nel corso di una gara. Speravamo quindi che, dopo l'ottimo **Mario Kart** e il bellissimo **F-Zero**, finalmente anche il Nintendo 64 potesse contare su una simulazione automobilistica "seria" di ottimo livello e in grado di rivaleggiare, a livello strutturale, con le migliori produzioni del genere disponibili per altre console. Purtroppo tutte queste nostre attese sono andate malamente deluse dato che, bastano pochi giri per comprendere che i programmatori hanno commesso diversi errori che riguardano tanto la realizzazione tecnica quanto il controllo della vettura.

TESTACODA

Se, come abbiamo appena detto, a livello strutturale sono presenti diverse pecche, discorso analogo non può essere fatto per quanto riguarda le opzioni che riescono a offrire una vasta gamma di possibilità al giocatore sia per quanto riguarda la selezione della modalità di gioco che per la messa a punto della vettura. I "piloti virtuali" quindi avranno la possibilità di partecipare a una singola gara di esibizione, di prendere parte a una intera stagione, di allenarsi contro il tempo su tutti i 17 tracciati disponibili (con la presenza di una ghost car che rappresenta la migliore prestazione) oltre a sfidare un amico in una singola gara, purtroppo senza altri concorrenti controllati dalla console; ultima opzione, senza dubbio la più originale, è quella denominata Challenge in cui nei panni di una qualsiasi dei piloti bisogna riuscire a completare determinati "scenari". In alcuni casi, ad esempio, il compito del giocatore è quello di recuperare nel minore tempo possibile il maggior numero di posizioni, in altri invece è di bloccare gli avversari cercando di mantenere la propria posizione oppure di portare a termine la gara malgrado problemi sia a livello meccanico che ambientale. E' inoltre possibile stabilire il livello di difficoltà tra i tre disponibili (nel primo, Rookie, la guida è assistita dal computer, che rallenta in prossimità delle curve), se utilizzare il cambio manuale oppure automatico e molto altro ancora, a seconda della competizione che si è selezionata (per esempio il tipo di split-screen, oppure la presenza di danni, il numero di giri e l'usura delle gomme nel campionato del mondo). A questo punto, poco prima di scendere in pista, per cercare di ottenere il massimo da ogni vettura, bisogna settare tutta una serie di parametri in modo da adattare l'inclinazione degli alettoni, le sospensioni e lo sterzo; inoltre, a seconda della tattica che si desidera adottare, si può cambiare la quantità di carburante immessa nel serbatoio e la mescola delle gomme. Una volta iniziata la gara però, si può purtroppo notare che anche se i vari settaggi portano effettivamente ad alcuni cambiamenti nel comportamento della monoposto, il sistema di controllo non sempre precisissimo causa dei piccoli problemi con il controllo della vettura, soprattutto per quanto riguarda alcune curve. A peggiorare leggermente la situazione ci pensano poi le visuali disponibili che, se nella modalità in singolo funzionano generalmente abbastanza bene, consentendo di vedere con discreto anticipo la conformazione del tracciato, in coppia invece, sia utilizzando lo split-screen orizzontale che quello verticale, costringono a improvvise frenate e a curve impossibili nel tentativo di rimanere sul tracciato. Malgrado quanto abbiamo appena scritto, giocando con costanza a **F1 World Grand Prix** e imparando al meglio il controllo della vettura si possono apprezzare al meglio le caratteristiche positive di questo gioco che si adatta a tutti gli appassionati del genere; chi infatti predilige l'aspetto simulativo si può dedicare al Campionato del Mondo mentre chi invece preferisce le corse più immediate deve dirigere il proprio interesse verso la modalità di gioco in coppia in cui, anche se sono presenti solamente due vetture, il divertimento è











Gareggiando con la pioggia il controllo della vettura diventa decisamente più complesso



Nella modalità di gioco in due non sono rari gli scontri e i tamponamenti

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	VIDEO SYSTEM
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2



La visuale interna (così come tutte le visuali) è decisamente ben realizzata, con le mani e il volante che seguono i movimenti del pad



Il tracciato di Montecarlo è realizzato con estrema cura; peccato per qualche rallentamento e per un sistema di controllo non sempre impeccabile









comunque garantito (giocando contro un avversario di pari capacità e con due monoposto di simili caratteristiche si può assistere a gare combattute fino all'ultimo metro).

RALLENTO PER FARTI PASSARE...

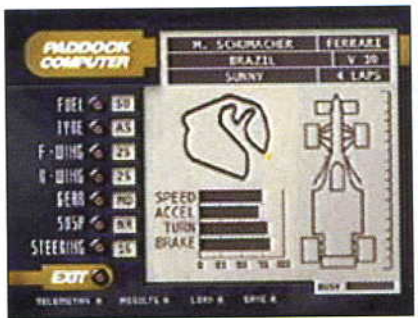
L'aspetto che ci aveva maggiormente colpiti quando avevamo potuto visionare delle versioni non definitive di **F1 World Grand Prix** era la realizzazione tecnica; è quindi un vero peccato che proprio nella grafica siano riscontrabili i principali difetti del titolo della Videosystem. I difetti che erano presenti infatti non sono stati eliminati e, se dalle immagini presenti su queste due pagine potrebbe sembrare che si tratta di una produzione altamente spettacolare, bastano pochi minuti di gioco per accorgersi che purtroppo non è così. In ogni tracciato infatti (in alcuni di più, in altri di meno), è sempre visibile una leggera foschia di fondo che non consente di vedere con precisione la conformazione del tracciato; inoltre, soprattutto nelle curve (non importa quante vetture siano presenti sullo schermo) si possono intravedere evidenti rallentamenti. Senza dubbio pregevole invece è la cura dei dettagli; ogni percorso infatti è stato riprodotto in maniera impeccabile e i programmatori sono riusciti a inserire tutte le caratteristiche peculiari dei tracciati. Potremo quindi affrontare lunghi rettilinei in piste quali Monza e Hockenheim oppure le strette stradine di Montecarlo; proprio il circuito monegasco brilla per bellezza visto che, rispetto a quanto accade in molti altri titoli del genere, il fondale è curato in maniera eccezionale. Poco da segnalare a livello sonoro visto che gli effetti si limitano alla riproduzione del rumore del motore e a poco altro; in definitiva, si può affermare che, viste le premesse siamo rimasti decisamente delusi da **F1 World Grand Prix**. Il titolo di Video System, pur essendo dotato di alcune interessanti caratteristiche, manca infatti di tutte quelle peculiarità necessarie a rendere un gioco un vero e proprio capolavoro; se a livello di opzioni i programmatori hanno svolto un lavoro decisamente curato, per quanto riguarda il controllo della vettura e la realizzazione tecnica invece non possiamo purtroppo dire lo stesso. Gli appassionati della velocità dovrebbero almeno guardarlo, avendo comunque ben chiaro in mente che, per altre console, sono disponibili titoli decisamente superiori.





SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA

Dopo aver visto diverse immagini e una versione non definitiva, ci aspettavamo decisamente di più da *F1 World Grand Prix*; pur trattandosi infatti di un titolo discreto, il prodotto di Video System risente di alcuni difetti sia a livello strutturale che nella realizzazione tecnica che ne compromettono la valutazione globale. Dopo un periodo di allenamento si possono ottenere dei buoni risultati, vincendo delle gare e lottando fino alla fine per la conquista del titolo, ma questo fatto non elimina alcuni problemi nel sistema di controllo, oltre alla presenza dell'effetto nebbia e di evidenti rallentamenti e scatti in alcune situazioni di gioco. Insomma, i possessori di Nintendo 64 che stanno aspettando una simulazioni automobilistica seria, purtroppo dovranno prolungare la loro attesa.



Il settaggio della vettura ricopre un ruolo fondamentale soprattutto se si prende parte al campionato mondiale

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	78
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	74

Extreme G2



Se il futuro di una persona, di una civiltà o addirittura di un intero pianeta sono sempre incerti, una cosa è sicura, almeno secondo gli sviluppatori di videogiochi: nel futuro, non importa tra quanti secoli, esisteranno ancora le gare automobilistiche. Ovviamente rispetto alle corse attuali saranno presenti alcune evidenti differenze, sia per quanto riguarda la conformazione delle vetture che per il regolamento, decisamente più permissivo, senza poi dimenticarsi che le piste, oltre a essere costruite in zone particolarmente pericolose, oltre alle classiche curve e strettoie potranno contare anche su salti, tunnel, strade alternative e altre stranezze del genere. Per rendere le gare ancora più spettacolari inoltre, verrà anche inserita la possibilità di utilizzare tutta una serie di armi più o meno potenti che potranno essere acquistate prima della gara oppure raccolte direttamente sulla pista dove sono state posizionate da dei solerti commissari di gara; ovviamente poi, rispetto alle corse attuali non esistono praticamente regole quindi i tamponamenti, le sportellate e tutte le scorrettezze possibili e immaginabili sono consentiti, anzi sono un elemento fondamentale di questo genere di competizioni e devono essere utilizzate al meglio se si vogliono avere speranze di successo. Quasi tutti questi elementi sono presenti in alcuni videogiochi in cui i programmatori, per inserire qualche novità in un genere in cui sono già state esplorate praticamente tutte le possibilità, hanno deciso di utilizzare proprio l'ambientazione futuristica. **WipEout** e il suo sequel, **WipEout 2097**, **F-Zero X** e **Extreme G** sono solo alcuni esempi di simulazioni automobilistiche ambientate nel nuovo millennio e, se i primi tre titoli citati possono essere considerati dei veri e propri capolavori, il titolo di Acclaim (**Extreme G**) non riusciva purtroppo a raggiungere il loro livello a causa di alcune pecche tanto a livello strutturale che nella realizzazione tecnica; la software house americana tenta ora con questo sequel, intitolato manco a dirlo **Extreme G2**, di risolvere tutti i problemi dell'originale per competere in un mercato che sta diventando sempre più affollato.



TIRA LA BOMBA!

A livello di opzioni e di modalità di gioco, **Extreme G2** è certamente un titolo completo; i parametri da settare prima di cominciare una gara infatti sono abbastanza classici (password, numero giri, armi, effetti sonori e musica) ma le varianti di gioco disponibili sono abbastanza numerose da garantire una discreta longevità. Appena accesa la console vengono mostrate al giocatore tre possibili scelte: il Multiplayer Mode, il Single Player Mode e infine l'Extreme Contest. Partiamo proprio da quest'ultima, che rappresenta probabilmente l'opzione principale visto che si tratta di un vero e proprio campionato in cui, per riuscire a proseguire di gara in gara, bisogna terminare ogni competizione entro una certa posizione; le difficoltà in questo tipo di competizione sono superiori rispetto alle altre, visto che gli avversari sono più agguerriti e garantiscono una sfida superiore. Più semplice, ma altrettanto interessante, è il Single Mode che si divide in Arcade, Practice e Time Trial; nella modalità Arcade tutto quello che bisogna fare, dopo aver selezionato il proprio mezzo e il tracciato, è cercare di distruggere il maggior numero di pod e di astronavi presenti sullo schermo prima di essere distrutti. **Extreme G2** si trasforma in questo caso in un vero e proprio sparatutto, in cui la guida e l'abilità nello sparare contro gli avversari sono sullo stesso piano; più orientate verso la guida invece le altre due opzioni di gioco, Practice e Time Trial, in cui rispettivamente si può partecipare a una gara di prova oppure correre semplicemente per cercare di battere il record della pista. Resta ora da esaminare solamente l'opzione multiplayer, che è suddivisa in Battle Arena, Head To Head e Championship; la Battle Arena è in realtà una semplice sfida a due (o tre, o anche quattro, se preferite) in cui, all'interno appunto di una arena, bisogna riuscire a distruggere l'avversario controllando questa volta dei carri armati e non delle moto futuristiche. Ovviamente per riuscire in questo compito, oltre alla mitragliatrice in dotazione inizialmente, sono sparsi nello stage anche tutta una serie di potenziamenti e di nuove e distruttive armi; Nell'Head To Head invece si ha la possibilità di sfidare gli amici in una gara singola mentre nel Championship

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4











infine si può costruire un vero e proprio torneo a eliminazione diretta in cui due umani alla volta si possono sfidare in una gara senza esclusione di colpi.




MOTO E CARRI ARMATI...

Dal punto di vista strutturale, rispetto alla prima edizione di **Extreme G** non sono stati apportati grandi cambiamenti; i programmatori di Acclaim hanno infatti mantenuta intatta la struttura di gioco, cercando di migliorare il sistema di controllo e, più in generale, di rendere il tutto leggermente più giocabile. Il risultato però non ci ha convinto pienamente, a causa di alcuni difetti e problemi a livello strutturale; controllare la vettura infatti non è sempre un'impresa semplice visto che, in diverse situazioni di gioco è praticamente impossibile vedere cosa ci sta aspettando. E' interessante l'idea di inserire saliscendi, curve paraboliche e altre trovare del genere per rendere la gara più emozionante e divertente, ma allo stesso tempo bisognerebbe anche inserire la possibilità di utilizzare inquadrature ampie in grado di consentire una buona visuale anche nei momenti più confusi; in **Extreme G2** purtroppo la singola visuale presente costringe a vere e proprie evoluzioni tanto che, in alcuni punti del tracciato (a meno che non si conosca ogni pista a memoria) è impossibile evitare il contatto con i bordi e contro i muri. Diverse pecche sono da riscontrare anche nella realizzazione tecnica; se a livello sonoro personalmente non ho trovato particolarmente azzeccate alcune musiche (ma si tratta sempre di pareri personali, quindi discutibili) è innegabile che, graficamente, il titolo di Acclaim mostri diversi problemi. Innanzitutto la nebbia, caratteristica già presente nel primo episodio, fa la sua comparsa anche in questo sequel e, seppure in maniera meno evidente, aleggia in quasi tutti i tracciati; malgrado l'utilizzo di questo espediente però il bad clipping non è stato eliminato completamente tanto che, in alcune fasi della corsa, si possono vedere veri e propri pezzi del fondale apparire dal nulla. Se tutto questo non bastasse, quando sul tracciato sono presenti troppe moto lo scrolling mostra evidenti imperfezioni con scatti e rallentamenti decisamente fastidiosi; è un vero peccato che siano presenti tutti questi difetti perché le varie ambientazioni sono decisamente interessanti e curate con estrema attenzione. Rispetto al suo predecessore quindi, sono stati fatti dei notevoli passi in avanti grazie all'aggiunta di nuove opzioni e modalità di gioco e ad alcuni miglioramenti a livello grafico, ma uno dei problemi principali, che era la difficoltà nel vedere la conformazione della pista non è stato eliminato e, proprio per questo motivo, gli appassionati del genere dovrebbero perlomeno provarlo prima di acquistarlo.








E' un vero peccato che, malgrado i numerosi miglioramenti rispetto al suo predecessore (ambientazioni più curate, nuove modalità di gioco) in *Extreme G2* siano presenti ancora diversi difetti che ne intaccano la giocabilità; a causa infatti di alcuni problemi a livello grafico (il solito bad clipping, unito ad alcuni rallentamenti e all'effetto nebbia) e di una certa difficoltà nel controllo della vettura, non è sempre semplice riuscire a tenere la moto in pista. La scelta di una visuale così ravvicinata poi costringe a vere e proprie evoluzioni dato che è praticamente impossibile riuscire a vedere con un certo anticipo la conformazione del terreno; note senza dubbio più positive vengono quindi dal Battle Mode, in cui si possono sfidare fino a tre amici in combattimenti senza esclusione di colpi. Con un po' di allenamento, e con altrettanta pazienza si possono comunque ottenere discreti risultato ma, se confrontiamo *Extreme G2* con *F-Zero X* (principale antagonista al momento in questo genere di simulazioni futuristiche), il titolo Nintendo esce vincitore sotto ogni punto di vista.

PAGELLA

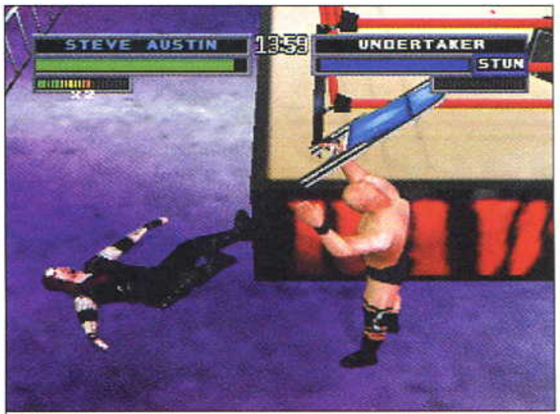
GRAFICA	78
SONORO	77
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	77

WWF Warzone

Gli americani sono un pubblico davvero particolare... Possono andare avanti con gli stesi spettacoli per anni e poi bruciare prodotti innovativi nell'arco di un paio di mesi. Certo, anche qui nel Bel Paese abbiamo avuto la nostra dose di Dallas, Dynasty e telenovelas lunghe eoni ma almeno del wrestling ci siamo liberati in fretta. Ok, vedere degli energumeni che fingono di menarsi può anche essere piacevole per un paio di anni ma poi... Basta! Negli USA invece no. Le leghe cambiano, i cattivi diventano buoni e viceversa, nascono nuove stelle, altre se ne vanno, peccato che il risultato non cambi di un virgola. Ciò detto, è palese che se siete dei fan sfegatati di questa inusuale attività sportiva ed il vostro cuore batte all'impazzata ogni volta che il buon Hollywood Hogan sale sul ring, allora **WWF Warzone** è un titolo da prendere in seria considerazione. Anche qui troverete la solita risma di personaggi perfettamente riprodotti più un'ampia selezione di competizioni (Royal Rumble, Tag Team, Cage ecc. ecc.) tutte accompagnate da un'azione e da una meccanica di gioco sufficientemente rapida e frenetica senza però sacrificare il numero di mosse e l'intelligenza artificiale dei vari fighter.



Tutto quello che sale, prima o poi, deve anche scendere...



Pulire il naso all'avversario con l'ausilio di una sedia, anche se pieghevole, non è consentito dal regolamento. Ce ne dite: andate voi ad avvisare il signore?







Le barre collocate nella parte superiore dello schermo assolvono a svariate funzioni, il tutto senza compromettere la velocità e la frenesia degli incontri

NON PICCHIARMI: HO GLI OCCHIALI

Sicuramente, una delle migliori caratteristiche di **WWF** è data dalla gran mole di opzioni e modalità di gioco a disposizione dell'utente. Queste vanno dalla classica "Challenge" nella quale potrete scegliere il vostro lottatore del cuore per un sano scontro con i migliori fighter della lega, al classico "Versus", per passare poi al "Tag Team" (il classico incontro di coppiette), fino alla "Cage" dove vi troverete a combattere rinchiusi all'interno di una gabbia alta fino al soffitto. Oltre a ciò, durante i vari combattimenti avrete sempre la possibilità di scaraventare il vostro avversario fuori dal rettangolo di gioco oltre che di utilizzare una vasta serie di oggetti più o meno contundenti con i quali rinnovare i connotati ed i lineamenti del vostro antagonista. Detto ciò, le modalità più interessanti rimangono comunque la "Royal Rumble" e la "Gauntlet". Nella prima vi troverete opposti ad un numero sempre crescente di lottatori che dovranno essere spediti fuori dal ring nel minore tempo possibile. Per quel che riguarda invece la modalità "Gauntlet", si tratta di una sorta di roulette nella quale dovrete affrontare ben 6 avversari selezionati a caso e uno dietro l'altro. Per quel che riguarda invece il sistema di controllo, **WWF** fa sfoggio di una vasta selezione di mosse (più o meno speciali) oltre ad un set completo di indicatori e barre che vi terranno compagnia in tutte le fasi del combattimento. Si parte con il classico indicatore di energia che decrescerà ogni volta che beccherete un colpo. Una volta giunto a zero il vostro omino risulterà un po' scosso (aka andrà in "balordone"). In questo lasso di tempo non avrete alcun tipo di controllo sul vostro fighter ed il vostro periodo di incoscienza durerà fino a quando lo "Stun Meter" tornerà a zero. L'indicatore collocato sotto la barra di energia serve invece ad informarvi sulla mole di danni inflitta dalla mossa che state performando. Fin qui nulla di speciale, ma andiamo con calma. Ogni qual volta un wrestler bloccherà un avversario con una presa, la barra di energia verrà rimpiazzata da un indicatore di colore rosso che calerà progressivamente. In questo lasso di tempo i giocatori dovranno tentare, il primo, di infliggere più danni possibile e, il secondo, di sfuggire alla presa. Il tutto

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4





Le inquadrature ravvicinate mettono in risalto l'ottima qualità delle texture


Nella gabbia lo spazio di manovra è ridottissimo





utilizzando le consuete sequenze e pressioni di tasti. Invece, ogni qual volta un lottatore viene bloccato con una presa la sua barra di energia sarà rimpiazzata da una vera e propria barra del dolore che, una volta piena, obbligherà il perdente ad arrendersi.

IO NON TI CONOSCO...

Se una volta inserita la cartuccia notate che i vostri beniamini non sono presenti in questa versione per sopraggiunti limiti di età (sto palando del caro Hammer Valantin o del grande Andrè the Giant) allora direi che è il caso di fare una capatina nella sezione "Taglia e Incolla" nella quale, come novelli Frankenstein, potrete dare vita al vostro ometto tutto speciale. Per prima cosa vi sarà chiesto di dare un nome alla vostra creatura dopodiché potrete passare alla corporatura (il che andrà ad incidere sulla velocità e sulla resistenza ai colpi del vostro uomo) al colore e anche alla pelosità della pelle! Fatto ciò dovrete occuparvi del look del vostro fighter selezionando i lineamenti, i tattoo, i vestiti ed i vari complementi che più vi aggradano. Ora sì che siete finalmente pronti per scendere sul ring!

OCCHIO, MALOCCHIO...

Per quel che riguarda il lato meramente coreografico, i vari wrestler risultano discretamente realizzati e ben definiti. La qualità delle texture è notevole così come la velocità delle animazioni e non sono riscontrabili eccessivi problemi di clipping anche se, nelle situazioni di gioco più congestionate, è possibile notare qualche problema a livello di collisione oltre che una discreta congestione dell'area di gioco. Sia il ring che il background sono stati realizzati tramite l'ausilio di poligoni, il che conferisce all'ambiente una notevole solidità. Discorso inverso va invece fatto per gli spettatori ed i supporter presenti nell'arena confezionati utilizzando comuni sprite (e quindi bidimensionali). Passando invece al versante "mosse" queste vantano una buona quantità di frame e generalmente risultano più che convincenti. Sfortunatamente alcuni movimenti come i calci o alcune proiezioni risultano un po' troppo legnosi quasi che questi baldi giovani si siano dimenticati di fare un po' di sano e genuino stretching. Per quel che riguarda invece il versante audio i vari commenti si adattano bene alla situazione con urla e grida di buona fattura. Niente di speciale invece per quel che riguarda pugni, calci e rumore di ossa rotte ma, si sa, una volta dato un pugno li hai dati tutti.

MIO VS TUO

Fra tutti i giochi disponibili **WCW vs NWO** è il più serio antagonista di questo **WWF Warzone** risultando, tuttora, una validissima alternativa anche se di tanto in tanto sono riscontrabili alcuni fastidiosi rallentamenti, rallentamenti che però vengono bilanciati da una AI leggermente superiore. Per quel che riguarda invece il numero dei lottatori, **WCW** offre al giocatore la possibilità di scegliere il proprio fighter fra ben 40 diversi energumeni, notevoli soprattutto se paragonato con i soli 16 lottatori di questo WWF che però riesce a colmare almeno in parte il gap grazie all'ottima opzione modello "Fai da te". Per quel che riguarda invece l'azione sul ring, **WWF** risulta molto più rapido e dinamico. **WCW** dà il meglio di se nella modalità multigiocatore mentre perde in maniera piuttosto netta se giocato da soli anche a causa del minor numero di opzioni disponibili.

Shogun



***WWF Warzone* si segnala sicuramente come una produzione di tutto rispetto in un campo dove ormai l'N64 sembra avere al suo attivo diversi titoli di sicuro valore. I punti di forza di questo gioco sono da ricercarsi in una buona veste grafica ed in una mole di opzioni sconosciuta ai suoi diretti concorrenti. L'azione sul ring risulta rapida e frenetica e nonostante la massiccia presenza di barre ed indicatori il titolo non perde in immediatezza. Gli inconvenienti riguardano invece il numero limitato di lottatori, dei fondali piuttosto spartani ed un livello di AI piuttosto bassa. Per il resto il prodotto si attesta su livelli di eccellenza e, di poco, non riesce ad infrangere la barriera dei fatidici 90 punti.**



Anche nella modalità a 4 giocatori WWF mantiene sempre un'ottima velocità di aggiornamento dello schermo

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	82
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	86

Buck Bumble

Quando il caporedattore ti consegna una cartuccia e, alla ormai classica domanda "che cosa è?", risponde "è un simulatore di volo di ape" uno pensa che sia uno scherzo, non particolarmente divertente, ma pur sempre uno scherzo; quando ho poi inserito la cartuccia nel mio Nintendo 64 e ho acceso la console, mi sono trovato di fronte alla cruda realtà: **Buck Bumble** è veramente un simulatore di volo con ape, in cui il giocatore deve riuscire a superare una serie di missioni per salvare il proprio regno dalle pericolose insidie di vespe, zanzare e altre pericolosissime creature. Si tratta certamente di un titolo particolare e decisamente bizzarro (anche se la struttura di gioco, in effetti, è abbastanza classica, come vedremo in seguito) ma, se ogni anno, per carnevale vi travestite da ape Magà e avete sempre sognato di emulare l'ape Maia leggete attentamente quanto segue, potreste aver trovato il gioco dei vostri sogni!





VOLA-VOLA-VOLA-L APE MAIA..

Oltre alla modalità di gioco in singolo, di cui parleremo in seguito, in **Buck Bumble** sono presenti un paio di opzioni che consentono a due giocatori di sfidarsi in due differenti giochi. Il primo è un vero e proprio inseguimento in cui, all'interno di una arena, bisogna riuscire a distruggere l'avversario utilizzando tutte le armi che si hanno in dotazione; non si tratta certamente di un'impresa semplice visto che le due api sono di dimensioni ridotte mentre l'area di gioco, decisamente ampia, rende a volte difficile l'individuazione del nemico costringendo a lunghi inseguimenti e a ricerche spesso infruttuose. Altrettanto semplice è la seconda opzione che simula un incontro di calcio tra due api; in un piccolo campo di gioco infatti i due avversari devono riuscire a spingere nella porta avversaria un enorme pallone rimbalzante. La difficoltà, in questo caso, è data proprio dall'instabilità del pallone che, rimanendo sempre in aria, è difficilmente controllabile dal giocatore che deve cercare di condurla in porta con leggeri tocchi. Entrambi i sottogiochi, comunque, sono troppo semplici per poter garantire una buona longevità e, in effetti, fanno semplicemente da contorno dell'opzione principale, ovvero quella del gioco in singolo. Vi risparmio la demenziale trama e passo subito alla descrizione della struttura di gioco; nei panni di un'ape il giocatore deve riuscire a completare una serie di pericolosissime missioni per riuscire a salvare la propria razza. Queste missioni, come capita nelle simulazioni belliche più serie, hanno sempre bersagli diversi e il compito del giocatore è reso più arduo dalla presenza di ostacoli naturali e di tutta una serie di nemici pronti a tutto pur di fermarvi; in alcuni casi, per esempio, la nostra eroica ape deve riuscire a eliminare tutti gli insetti nemici che infestano l'area di gioco oppure in altri deve distruggere alcune apparecchiature ultra tecnologiche (dei radar) che potrebbero permettere al nemico di individuare la posizione della base segreta delle api. Bastano però pochi istanti di gioco per rendersi conto che, se negli elementi di contorno **Buck Bumble** ricorda i simulatori di volo disponibili su computer, la struttura di gioco ha un'impostazione prettamente arcade e può essere inserita a pieno merito nella categoria degli sparatutto. I comandi a disposizione sono infatti decisamente limitati (anche perché si ha il controllo di un'ape, non di un caccia supersonico) e, in definitiva, tutto quello che bisogna fare è solamente muoversi in dei giardini tridimensionali (con inquadratura alla **Mario 64**, tanto per intenderci) volando oppure camminando e attaccare e sparare ai nemici presenti sullo schermo; ovviamente, nella migliore tradizione del genere, non mancano poi alcuni potenziamenti che consentono di utilizzare nuove armi adatte sia per eliminare gli insetti più piccoli e innocui che per quelli più grandi e insidiosi. Il sistema di controllo, come abbiamo già detto, è molto semplice, ma purtroppo non privo di difetti; in alcuni casi infatti l'ape non risponde in maniera adeguata alle









SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2



sollecitazioni del pad e, anche a causa dell'inquadratura, non è sempre semplice indirizzarsi in maniera corretta per colpire l'avversario di turno. E' vero che, per risolvere parzialmente questo problema, i programmatori hanno pensato di inserire un radar, ma malgrado la presenza di questo "aiuto", l'individuazione dei nemici rimane sempre un problema. Altri evidenti difetti riguardano poi la realizzazione tecnica, decisamente lacunosa; le ambientazioni presenti infatti, pur non essendo particolarmente ricche di dettagli, soffrono di un incredibile effetto nebbia. Tutti i livelli infatti sono cosparsi di un alone di nebbia che non permette di vedere alla distanza e, anche per questo motivo, non è semplice vedere la posizione dei nemici; peccato perché alcune animazioni sono veramente ben curate e divertenti (quando si abbatte una vespa, per esempio, questa precipita come un aereo, con tanto di effetto sonoro). Decisamente in tema con il genere di gioco gli effetti sonori e le musiche che, pur non brillando mai per originalità o qualità, si mantengono sempre su buon livello.







HIP HURRA' PER MAGA' L'APE VAGABONDA...

L'idea alla base di **Buck Bumble** è in effetti abbastanza originale, ma i programmatori hanno deciso di utilizzare un'ambientazione alquanto insolita per creare un normale sparatutto con grafica tridimensionale; i difetti a livello strutturale (eccessiva semplicità, sistema di controllo non sempre impeccabile) devono poi essere sommati ad alcune evidenti lacune a livello grafico che non sono ormai più accettabili su una console potente come il Nintendo 64. In definitiva **Buck Bumble** non è certamente un titolo mediocre o particolarmente scadente anzi, è dotato di alcune caratteristiche abbastanza interessanti, ma manca di quella profondità e di quella varietà necessaria a garantirne una elevata longevità. Non possono infatti bastare la presenza di un buon numero di livelli, unita a due diverse modalità di gioco in doppio a mantenere desto l'interesse del giocatore a lungo termine.







La prima impressione che si ha giocando a *Buck Bumble* è di trovarsi di fronte a un titolo decisamente insolito e dotato di alcune caratteristiche decisamente originali; bastano però poche partite per notare che, effettivamente, le principali innovazioni non riguardano affatto la struttura di gioco (si tratta di un semplice sparatutto con grafica in 3D alla *Mario 64*) ma più che altro l'ambientazione e i protagonisti. Una volta svanito quindi l'entusiasmo iniziale vengono a galla anche tutti i difetti di *Buck Bumble*, sia a livello tecnico che strutturale; sia a livello sonoro che grafico infatti si sarebbe potuto fare decisamente di più, soprattutto se consideriamo che la presenza costante di una fitta coltre di nebbia in ognuno dei livelli non è poi giustificata da fondali particolarmente ricchi di dettagli. La giocabilità invece, risente principalmente di alcuni problemi nel controllo e di una certa mancanza di varietà nelle missioni che, anche se diverse negli scopi, hanno tutte una base comune; a poco servono poi i due giochi in coppia che, a nostro parere, possono risultare divertenti solamente per un paio di partite e nulla più.





PAGELLA

GRAFICA	65
SONORO	72
GIOCABILITÀ	69
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	70

All Star Baseball 99

Mai come quest'anno la popolarità del baseball ha subito una netta e evidentissima impennata; dopo aver infatti passato un periodo di crisi in seguito allo sciopero che i giocatori hanno attuato due o tre anni orsono, per riuscire a incrementare l'interesse intorno al passatempo nazionale americano era necessario un evento in grado di catalizzare l'attenzione della popolazione statunitense. Questo evento ha un nome ben preciso: Mark McGwire! Il prima base dei St. Louis, che la scorsa stagione aveva concluso la Regular Season totalizzando ben 58 Home Run, in questa nuova annata si appresta (e quando leggerete questa recensione, a meno che non siano accaduti fatti straordinari, dovrebbe esserci riuscito tranquillamente) a superare uno dei record storici delle Major League, ovvero il numero di fuoricampo ottenuti nel corso di una stagione, che appartiene a Roger Maris con 61 Home Run. Ormai, almeno fino alla fine della stagione, con l'inizio dei play-off, non si parlerà di altro in America e l'interesse è talmente alto che gli incontri in trasferta della squadra di McGwire fanno regolarmente registrare il tutto esaurito, con parte del pubblico che arriva allo stadio con un paio di ore di anticipo per vedere la batting practice, ovvero il momento in cui i giocatori si allenano prima dell'inizio dell'incontro. Addirittura assurda la quotazione della pallina che regalerà a McGwire il sessantaduesimo fuoricampo; secondo infatti la valutazione di alcuni esperti questo cimelio potrebbe rendere ricco il fortunato "ricevitore" che in caso di vendita, potrebbe riuscire a realizzare anche un milione di dollari! Ovviamente tutto questo interesse intorno al baseball ha portato al lancio di diverse simulazioni del genere: è ora giunto il momento di valutare **All Star Baseball 99**.



Potete creare dal nulla il vostro giocatore scegliendo sia le sue caratteristiche fisiche che quelle tecniche





STRIKE OUT

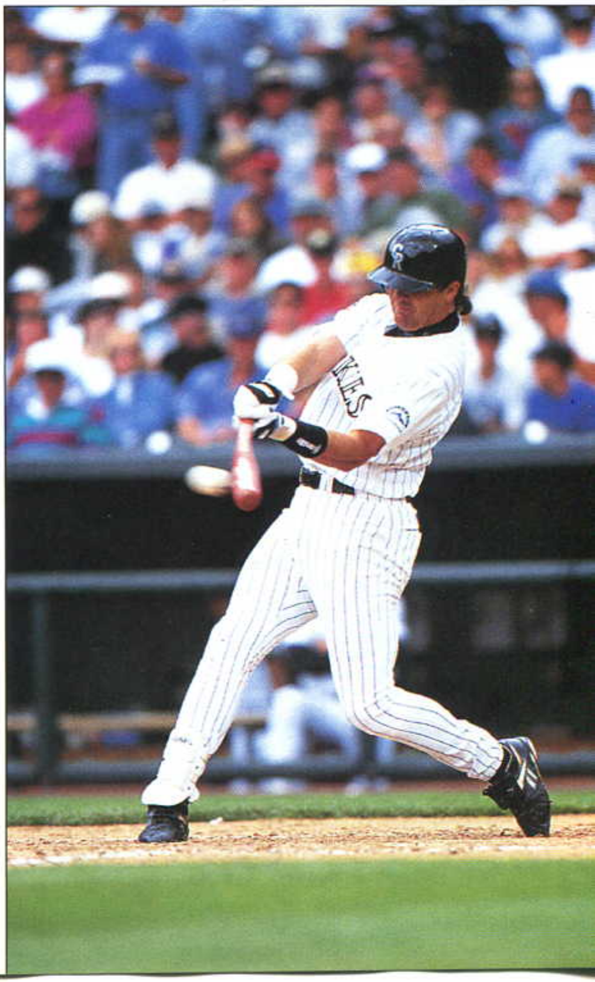
All Star Baseball 99 è un titolo vincente. Sin dai primi istanti di gioco infatti si può notare che il nuovo titolo targato Acclaim è dotato di tutte quelle caratteristiche necessarie per rendere una simulazione sportiva sia divertente da giocare che bella da vedere; il sistema di controllo, principale difetto della maggior parte delle simulazioni del genere, consente infatti di eseguire con estrema semplicità e precisione tutte le giocate disponibili, che siano i lanci a effetto, le fastball o le prese volanti nella fase difensiva oppure le battute violente, i bunt o i tentativi di rubare le basi in attacco. Proprio grazie a un sistema di controllo preciso e a una trovata decisamente intelligente dei programmatori anche la modalità di gioco multiplo è in grado di offrire notevole divertimento; troppo spesso infatti, in simulazioni sportive di qualunque genere, il controllo del giocatore direttamente interessato nell'azione (in questo caso, il difensore che deve raccogliere una battuta degli avversari) era assegnato in maniera casuale oppure al giocatore che premeva più velocemente un tasto. Stavolta, a ognuno dei giocatori viene assegnato esclusivamente il controllo di uno dei difensori sul diamante e di un esterno. In questo modo si evita di ridurre le partite a monologhi dello stesso giocatore (solitamente il più esperto, ovvero il possessore del gioco) che esegue allegramente tutte le azioni lasciando i compagni a bocca asciutta. Altra opzione che rende senza dubbio più interessante **All Star Baseball 99** è la possibilità di partecipare a una intera stagione nei panni del manager; in questo caso le decisioni non si limitano quindi solo a ciò che capita sul terreno di gioco, ma riguardano anche la selezione dell'ordine di battuta, dei lanciatori partenti e dei rilievi, l'acquisto e lo scambio di giocatori e molto altro ancora



Gli stadi sono eccezionali e riescono a riprodurre perfettamente le loro controparti reali; peccato solo che non sia possibile acquistare degli hot dog

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4





Ora potete ammirare in tutto il suo splendore lo Shea Stadium, uno dei trenta disponibili



Ecco l'inquadratura che, a nostro modesto parere, permette di ottenere i migliori risultati in battuta



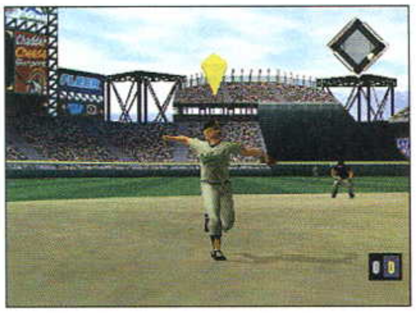
(è possibile inoltre creare il proprio giocatore dal nulla). Per "facilitare" il compito del manager/giocatore i programmatori hanno deciso di inserire tutta una serie di statistiche che possano consentire di comprendere l'effettiva validità e abilità di un giocatore; peccato solo che questi dati siano talmente numerosi che in alcuni casi può capitare di perdersi alla ricerca di una statistica!



FUORICAMPO

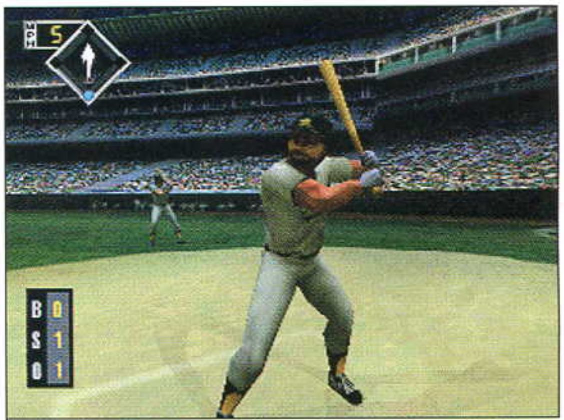
Siamo sinceri, l'aspetto che maggiormente colpisce in **All Star Baseball 99**, almeno nelle prime fasi di gioco, è la sua incredibile realizzazione tecnica; se infatti tutti i titoli del genere disponibili per Nintendo 64 ci avevano deluso a causa della presenza di lacune più o meno evidenti, questa nuova produzione ha proprio nella grafica e nel sonoro uno dei suoi punti di forza. Le sezioni di lancio e di battuta infatti possono essere viste da diverse inquadrature, tutte decisamente accurate e che, pur mantenendo un elevato grado di spettacolarità, consentono sempre di avere sotto controllo tutte le giocate; una volta colpita la pallina infine la visuale si sposta in modo da rendere sempre agevole ogni tipo di giocata. Di fattura decisamente elevata anche le animazioni sia del battitore che del lanciatore e degli esterni, così come meritano una menzione particolare gli stadi che sono una fedele riproduzione di quelli reali; a rendere ancora più accurata e dettagliata la realizzazione tecnica ci pensa poi il sonoro che, oltre ai classici effetti, può contare sul tipico telecronista che commenta le varie giocate e le azioni più spettacolari. Tutti gli appassionati di baseball possono quindi gioire, visto che **All Star Baseball 99** può essere considerata una delle migliori produzioni del genere disponibili sul mercato per qualsiasi computer e console; a chi invece non ha mai avuto modo di avvicinarsi a questo sport consigliamo comunque di provarlo prima dell'acquisto perché la sua struttura, abbastanza ripetitiva (si tratta in fondo sempre e solo di una sequenza di lanci e di battute) potrebbe risultare monotona dopo alcune partite.

End





Senza dubbio tutti gli appassionati di baseball possessori di Nintendo 64 hanno trovato il titolo che fa al caso loro; *All Star Baseball 99* infatti, oltre a poter contare su una realizzazione tecnica decisamente sopra la media (animazioni fluide e sempre impeccabili, stadi riprodotti con attenzione in ogni dettaglio, ottimo accompagnamento sonoro) ha tra i suoi punti di forza anche una struttura di gioco praticamente perfetta che garantisce una giocabilità veramente invidiabile. La possibilità poi di giocare sino in quattro contemporaneamente (sia insieme che in due differenti team) e la presenza di una modalità campionato particolarmente ricca e complessa rendono il nuovo titolo Acclaim un prodotto decisamente longevo; *All Star Baseball 99* deve quindi essere considerata la migliore simulazione di baseball disponibile per Nintendo 64 (e una delle migliori in assoluto) e, proprio per questo motivo, merita di essere acquistato da tutti gli appassionati di questo sport tipicamente americano.



La partita sta per cominciare; preparatevi per il primo lancio



A seconda delle sue caratteristiche, il vostro lanciatore potrà eseguire palle veloci, ad effetto, cambi di velocità e molto altro ancora...

PAGELLA

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

Mission: Impossible

Chi non ricorda la serie televisiva «Missione impossibile»? Il mitico Jim Phelps (alias l'attore Peter Grey, forse meglio noto come il demenziale comandante dell' «Aereo più pazzo del mondo» e dell'«Aereo più pazzo del mondo... sempre più pazzo»), il nastro con le istruzioni che si disintegrava automaticamente una volta terminato, i travestimenti di Paris (un Leonard Nimoy appena liberatosi delle orecchie appuntite di Mr. Spock), e soprattutto la fantastica sigla d'apertura con la musica incalzante di Lalo Schifrin e le immagini del fiammifero che accendeva la miccia di un potente ordigno esplosivo... Okay, forse molti di voi ricorderanno solo la sigla dato che la serie degli anni '60 non viene più replicata da ormai molto tempo, ma avrete sicuramente visto l'adattamento cinematografico del 1996 diretto da Brian De Palma e interpretato da Tom Cruise. Ebbene, il videogioco che ci apprestiamo a recensire è tratto proprio da quest'ultima versione. E come il vecchio telefilm era stato prodotto per sfruttare il successo dei film di James Bond, così il videogame tratto dal «Mission: Impossible» cinematografico è stata realizzata



sull'onda del successo riscosso in tutto il mondo dalla trasposizione videoludica del primo 007 con Pierce Brosnan, «GoldenEye». A Hollywood lo scontro tra James Bond e la squadra della Impossible Mission Force (IMF) capeggiata da Jim Phelps si risolse in una pacifica convivenza, ma potrà la stessa cosa verificarsi fra le loro controparti elettroniche? Lo saprete leggendo quanto segue. Però fate presto, perché questa recensione si autodistruggerà fra cinque minuti. Buona fortuna...



PERDERE LA FACCIA

Come avrete già capito osservando le schermate riprodotte su queste pagine, **Mission: Impossible** è uno sparatutto tridimensionale in prima persona, proprio come l'ottimo **GoldenEye 007**. Il gioco vi mette nei panni del protagonista del film, Ethan Hunt, che nella versione in carne e ossa aveva il volto di Tom Cruise (non nel videogioco per questioni di diritti di sfruttamento dell'immagine). E come l'ex Top Gun aveva modo di fare nel film, anche il possessore di questa cartuccia potrà affrontare missioni segretissime in territori ostili avvalendosi di un'arsenale degno di James Bond. Il gioco segue abbastanza fedelmente la trama del film e ne ripropone la maggior parte delle ambientazioni. Una volta inserita, la cartuccia spara una eccellente riproduzione virtuale della sigla che apriva sia la serie televisiva degli anni '60 che la pellicola di due anni fa: sulle note del mitico, incalzante motivo composto da Lalo Schifrin, il titolo del gioco viene gradualmente disintegrato in un tripudio di esplosioni scatenatesi in seguito all'accensione di una miccia. Prima di entrare in azione, il giocatore deve decidere quale livello di difficoltà affrontare fra i due propostigli da un'interfaccia che rappresenta lo schermo



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	INFOGRAMES
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

CARATTERI IMPOSSIBILI

Durante la vostra avventura vi occorrerà l'aiuto di svariati membri della Impossible Mission Force (IMF). Eccovi una carrellata di tutti i personaggi incaricati di darvi una mano.



Jim Phelps
Brizzolato e attempato leader della IMF. E' il cervello che si cela dietro a queste operazioni speciali.



Ethan Hunt
Il miglior agente operativo della IMF. Degli elementi che lavorano in detta agenzia è quello che vanta il maggior numero di successi. Lo avrete ai vostri comandi per buona parte del gioco.



John Clutter
Esperto di apparecchiature radio ed esplosivi, Clutter è anche uno scalatore provetto. E bravo il nostro Johnny!



Andy Dowey
Oltre ad essere un gran tiratore, Andy è anche un grande esperto di elettronica e di sistemi d'allarme. Un elemento molto utile, dunque.



Sarah Davies
Ha trascorso gli ultimi quattro anni a Praga, quindi conosce il nemico quanto basta per esservi di grande aiuto nella missione affidatavi.



Dieter Harman
Se c'è un party, Dieter può fare in modo che possiate parteciparvi. Lo troverete sempre dietro al bar. E' una buona "talpa".



Candice Parker
Se avete necessità di intrufolarvi in una banca dati, Candice è la ragazza che fa per voi. Cervello e bellezza fusi in una sola persona.



Rob Barnes
E' l'uomo da chiamare per tutte le missioni ad alto rischio. Sa mantenersi freddo anche quando la terra scotta. Inoltre è un formidabile tiratore.



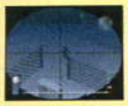
Jack Kiefer
Jack possiede grandi capacità organizzative. Se volete essere sicuri di tornare a casa sani e salvi rivolgetevi a lui.

FUOCO ASSASSINO

Se pensavate che GoldenEye contenesse un fottìo di ordigni esplosivi e armi da fuoco, date un po' un'occhiata alla "ferraglia" di **Mission: Impossible!** Quello che vi viene dato non è il solito assortimento di pistole e bombe a mano, ma alcuni degli strumenti di morte più pericolosi che un essere umano abbia mai conosciuto. Eccovi dunque una carrellata sulle diavolerie affidatevi...



Pistola 7.65 con silenziatore
Molto pericolosa e incredibilmente silenziosa. L'arma da fuoco preferita dagli agenti segreti.



Fucile di precisione
Per uccidere il nemico in silenzio e alla svelta. Il mirino a croce inquadra il bersaglio con accuratezza.



Mini-lanciarazzi
Produce danni estremamente gravi col minimo sforzo.



Pistola tranquillizzante
Un caricatore contiene 20 proiettili. Mette a dormire un nemico nel giro di qualche secondo.



Cerbottana
Ottima nei momenti in cui non potete estrarre la pistola. Un'arma primitiva, ma assai efficace.



Dispensatore di elettroshock
Scarica 40.000 volt sul corpo della vittima prescelta, la quale rimane esanime per qualche istante.



Iniettore di gas
Da usare in un'area circoscritta. Con quest'aggeggio è possibile mettere a nanna un intero esercito.



Mina intelligente
Le esplosioni che questo tipo di mina produce sono uno spettacolo da non perdere. Può essere innescata tramite contatto diretto o contatto con grandi altezze o profondità.



Esplosivi ad alto potenziale
Da usare con un detonatore telecomandato. Gli effetti che producono sono paragonabili a uno spettacolo di fuochi artificiali.

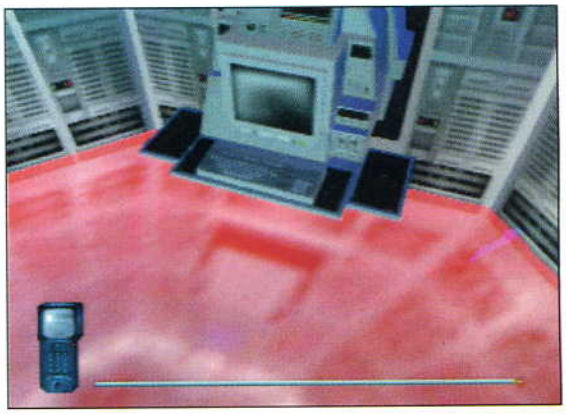


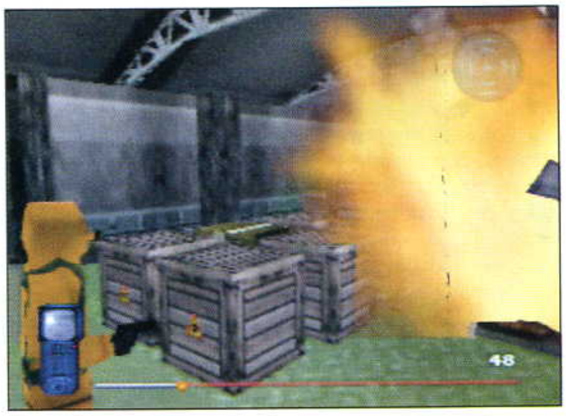
Gomma esplosiva
Unite il pezzo rosso al pezzo verde e poi datevela a gambe. La miccia dura cinque secondi.



Diffusore di gas
Spruzzate il contenuto di questa bomboletta su un nemico e ne rallenterete i movimenti. Ciò vi permetterà di raggiungere l'uscita con maggior facilità.

di un computer portatile: «Possible» o «Impossible». Se il giocatore è un novellino, farà meglio a optare per la missione «possibile». In questo livello di difficoltà Ethan indosserà un giubbetto antiproiettile, le missioni non saranno particolarmente difficili e i nemici si comporteranno come individui non molto svegli. Nelle missioni «impossibili», invece, è meglio stare in guardia: un passo falso ed Ethan tirerà le cuoia in un batter di ciglio. I livelli che si affrontano in quest'ultima modalità sono dannatamente difficili, perciò è necessario agire con estrema precisione e accortezza, altrimenti la «missione impossibile» risulterà davvero impossibile. Risolta l'amletica questione delle opzioni si può passare al gioco vero e proprio. Non appena un livello ha inizio, il giocatore vede apparire in un elenco le missioni che deve portare a termine per poter passare allo stage successivo. Il gioco è abbastanza gentile da avvertire quando una missione è stata efficacemente compiuta e il giocatore, come in **GoldenEye**, può controllare la scaletta dei propri obiettivi richiamando un'apposita schermata. Di solito l'incarico finale consiste nel raggiungere un certo punto del livello. Non appena questa meta viene raggiunta, il giocatore accede allo stage successivo. I movimenti del protagonista vengono effettuati mediante il joystick analogico, ma tra i suddetti non è inclusa la possibilità di correre. Il lavoro di un agente segreto consiste essenzialmente nell'operare con calma mimetizzandosi tra la folla, quindi che razza di agente segreto sarebbe se si mettesse a correre qua e là come un pazzo? Del controller, comunque, viene impiegata anche buona parte della "tastiera". Il tasto B viene usato per visualizzare l'elenco degli oggetti messi, per così dire, in magazzino (armi incluse). Il tasto A va usato per aprire le porte o parlare alle persone in cui ci si







***Mission: Impossible* ci ha un pochino delusi. Il gioco non è malvagio, ma non brilla sotto alcun aspetto. Alcuni livelli sono interessanti, altri sono così così, ma nessuno è memorabile. Benché Ethan sia facilmente controllabile, occorre essere precisissimi quando si spara da lontano, altrimenti il nemico non si riesce nemmeno a scalfirlo. E' troppo facile perdere di vista la parte centrale del bersaglio nei livelli in cui si usa il fucile da cecchini, e come se ciò non bastasse bisogna vedersela anche con i civili, i quali non sanno mai stare al loro posto! La grafica non è male, ma non è neanche lontanamente pregevole come le prime foto pervenuteci ci avevano portato a credere. I personaggi sono riprodotti in modo approssimativo e le animazioni sono poco fluide. I fondali, però, sono abbastanza curati, anzi in alcuni casi c'è di che strabuzzare gli occhi. La parte sonora, poi, è anche meglio. Il commento musicale è assai suggestivo e il tema originale della serie Tv è una cosa che non ci si stanca mai di ascoltare: troppo forte! Visto come stanno le cose, possiamo certamente consigliare *Mission: Impossibile* ai fans della mitica serie televisiva, ma non ce la sentiamo proprio di raccomandarlo ai veterani di *GoldenEye*.**







imbatte, ma può essere usato anche per saltare. Il C-Basso serve a selezionare un oggetto pratico fra quelli disponibili in elenco, ma durante la fase "attiva" di gioco permette al protagonista di chinarsi. Il C-Alto serve a zoomare sul bersaglio mentre si spara. I tasti C-Sinistro e C-Destro, infine, vanno usati al posto del joystick analogico qualora si desideri che il personaggio si sposti lateralmente. Nel corso del gioco tutti i dati inerenti le condizioni in cui si trova Ethan Hunt vengono comunicati attraverso quattro icone eternamente presenti sullo schermo. Una miccia lunga e sottile che decresce in lunghezza indica l'energia che viene consumata dal protagonista, il cerchio in alto a destra rappresenta un radar che mostra la posizione di una persona o di un oggetto, quell'incrocio fra un cellulare e un televisore portatile posto in basso a sinistra è un comunicatore per agenti della IMF che lampeggia quando si può fare qualcosa o parlare a qualcuno, e il quadrato in basso a destra mostra l'arma che si ha fra le mani e il numero di colpi disponibili. Come già detto, la parte dinamica del gioco è preceduta da un briefing in cui il giocatore riceve tutte le informazioni sulla missione che si accinge a svolgere, nonché alcuni consigli inerenti il modo migliore per portarla a termine. Entrati in azione, il radar summenzionato individua con precisione l'ubicazione di un oggetto o di una persona; se non lampeggia è necessario ispezionare l'intera zona in quanto il suo raggio d'azione è limitato. Il gioco è dotato di una specie di valvola di sicurezza grazie alla quale è impossibile usare un certo gadget nel posto sbagliato. Perciò, finché tiene d'occhio i propri obiettivi, il giocatore non deve preoccuparsi più di tanto per la riuscita della missione. E se ci si perde, si può sempre premere il tasto START per controllare i progressi fatti. La prima missione consiste nel penetrare in un ambiente ostile noto come Subpen. Come in **GoldenEye**, il luogo in questione brulica di guardie da togliere di mezzo con le cattive, ma ci sono anche delle persone che è meglio usare come interlocutori anziché come zerbini. La pena da scontare per l'uccisione di un civile è l'obbligo a ricominciare tutto daccapo. In questi particolari frangenti **Mission: Impossible** si comporta proprio come un film, dato che è possibile interagire con chiunque, nessuno escluso. La sensazione di stare interagendo con un film è alimentata anche dalle numerose animazioni di raccordo di cui il gioco è costellato. E come nello spettacolare finale del film, l'ultimo livello del gioco vede Ethan tentare di salire a bordo di un treno in partenza dall'affollata stazione di Waterloo, mentre l'opposizione cerca di fermarlo con ogni mezzo. Insomma, gli estremi per un gioco movimentato, impegnativo e ricco di emozioni ci sono tutti, ma dubitiamo che i veterani di **GoldenEye** ci trovino qualcosa di nuovo.

PAGELLA

GRAFICA	85
SONORO	85
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	84



TUTTO QUESTO AL PREZZO DI MEZZO MILIARDO PAGABILE IN COMODE RATE MENSILI...

La serie televisiva «Missione impossibile» è famosa per gli assurdi congegni che aiutano i protagonisti a cavarsela anche nella più pericolosa delle situazioni. Ebbene, sotto questo aspetto il gioco è certamente fedele all'ispirazione. Durante le sue missioni Ethan può trastullarsi con una varietà di splendide diavolerie tecnologiche. Diamo un po' un'occhiata ai più importanti fra i gadget che rendono il gioco più divertente e il compito di Ethan meno gravoso...



Fabbricatore di volti (Face Maker)
Il congegno più tosto di tutti. Può riprodurre qualsiasi volto abbia precedentemente fotografato.



Comunicatore per agenti della IMF (IMF Communicator)
Un piccolo congegno che funge da database permettendo a chi lo usa di sapere sempre che cosa succede e cosa deve fare.



Occhiali per visione notturna (Night-vision Glasses)
Se la luce viene a mancare, Ethan può ricorrere a questi occhiali che gli permettono di vedere perfettamente anche al buio.



Induttore di nausea liofilizzato (Nausea Powder)
Versate questa sostanza in una bevanda e la vostra vittima accuserà dolori insopportabili allo stomaco nel giro di qualche secondo.



Generatore di fumo (Smoke Generator)
Capsule facili da nascondere che servono a simulare gli effetti di un incendio.



Neutralizzatore di apparecchi televisivi (Video Freezer)
Usate questo gingillo e tutti gli apparecchi televisivi smetteranno di funzionare.



Scanner per impronte digitali (Fingerprint Scanner)
Con questo congegno potrete duplicare le impronte digitali di una persona e avere così accesso ad aree altrimenti impenetrabili.

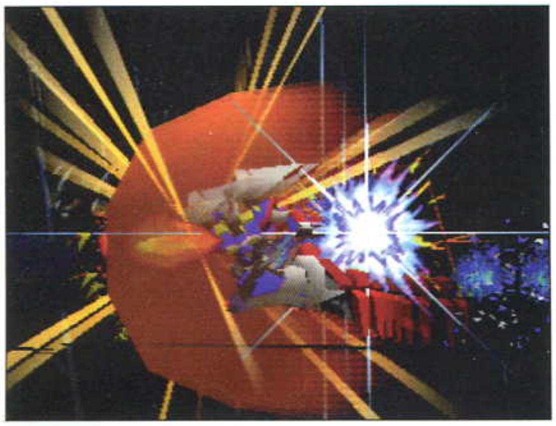
Super Robot Spirits

L'incredibile popolarità che gode in Giappone la saga di simulatori strategici **Super Robots Taisen** ha rilanciato il genere dei robottoni degli anni settanta/ottanta con una conseguente invasione di prodotti di ogni tipo, dal salvadanaio di Mazinger Z ai nuovi episodi animati di Shin Getter/Space Robot. Non c'è quindi da stupirsi della decisione di Banpresto di sfruttare la sua licenza migliore per la produzione del suo primo gioco per Nintendo 64. **Super Robot Spirits** consiste in un picchiaduro ad incontri poligonale nel quale i protagonisti di celebri serie robotiche si affrontano a bordo dei loro giganti d'acciaio. Dei dieci robot presenti nel gioco, ben tre appartengono alla serie Kidou Butoden G Gundam (Shining Gundam, Master Gundam Devil Gundam). Gli altri provengono da Aura Battler Dunbine (Dunbine), Chodenji Machine Voltes V (Voltes V), Sento Mecha Xabungle (Walcker Galliar), Choju Kishin Dancougar (Dancougar) ed il gioco di strategia per PlayStation **Shin Super Robot Taisen** (R-1). Il boss finale Judecca è stato realizzato appositamente per il gioco. I robot, realizzati interamente in grafica poligonale, presentano un ridotto impiego di texture al quale è stato preferito un ampio uso del gouraud-shading. Di conseguenza i mech risultano poveri dal punto di vista del dettaglio grafico sebbene siano comunque perfettamente riconoscibili. Piuttosto scarsi i fondali che non interagiscono minimamente con il gioco. Il soggetto degli sfondi è ispirato alle varie serie animate contenute nel gioco: è possibile infatti scorgere la base del Voltes V o le rovine di Shinjuku City. Dal punto di visto sonoro, **Super Robot Spirits** appare sicuramente più curato. L'accompagnamento musicale degli stage è in gran parte composto dalle sigle di apertura delle varie serie animate da cui provengono anche gli effetti sonori ed i numerosi campionamenti audio. La meccanica di gioco ricorda vagamente quella di **Dragonball Z Super Butoden**. I combattimenti possono avvenire sia in aria che in terra. Gli attacchi vengono effettuati mediante tre pulsanti principali: A per i pugni, B per i calci ed uno qualsiasi dei pulsanti C per le armi. Combinando tasti d'attacco con la croce direzionale si ottengono svariati colpi speciali (circa sedici per robot) ed almeno due Super, una da utilizzare a terra ed una in aria. Il 3D Stick non viene utilizzato. Nonostante l'elevato numero di colpi speciali, **Super Robot Spirits** non raggiunge lo stesso livello tecnico dei picchiaduro prodotti da case come Capcom, SNK e Namco. Ne risultano scontri piuttosto monotoni incentivati solo dall'interesse che il giocatore può avere per le serie animate a cui il gioco s'ispira. Decisamente completa la gamma di modalità di gioco offerte che comprendono Story Mode, Versus Mode, 64 (Arcade) Mode, Gatsu (Survival) Mode, Time Attack Mode, Training ed un ampio numero di opzioni. Da segnalare anche la compatibilità con il Rumble Pack. **Super Robot Spirits** continua la poco invidiabile tradizione di mediocrità di Banpresto. Un titolo da prendere in considerazione solo se siete in piena crisi d'astinenza da picchiaduro oppure appartenente alla cerchia degli anime otaku. Già che ci siamo, eccovi qualche trucco: per utilizzare Master Gundam, dovete batterlo tre volte nello Story Mode. Per Devil Gundam dovete aver terminato il gioco con tutti i personaggi e sconfitto Devil Gundam con Master Gundam nel 64 Mode. Per poter accedere a Judecca è invece necessario giocare per più di trecento ore!

Diego

















SI RINGRAZIA
D+
PER LA CARTUCCIA

***Super Robot Spirits* non si discosta molto dalle usuali produzioni Banpresto che fanno leva su licenze popolari per vendere titoli altrimenti del tutto ignorati. L'unico incentivo al gioco è dato solo dall'interesse del giocatore a vedere il modo in cui sono stati realizzati i vari mech e colpi speciali. Una volta sperimentate tutte le tecniche disponibili, *Super Robot Spirits* rischia di essere accantonato nell'angolo più nascosto della vostra collezione, siete avvisati...**

SCHEDA

GLOBALE 72

CASA PRODUTTRICE	BANPRESTO
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

Cruis'n World

Il Nintendo 64 permette di accedere a un fottio di splendide avventure tridimensionali ma al patito di giochi di guida non ha mai offerto altrettanta varietà. Fino ad oggi, s'intende. Eccoci infatti a recensire **Cruis'n World**, un gioco che non solo riesce a far dimenticare la cocente delusione procurataci dal suo diretto predecessore, **Cruis'n USA**, ma che con la sua sola presenza infoltisce il fin troppo esiguo catalogo di giochi automobilistici per il Nintendo 64. Come se ciò non fosse abbastanza per far saltare dalla gioia gli appassionati del genere, **Cruis'n World** risulta provvisto di un'opzione multiplayer per ben quattro giocatori, il che si traduce potenzialmente in esilaranti serate videoludiche tra amici.









Cruis'n World offre tre modalità di gioco: «Arcade», «Championship» e «Practice». La prima modalità vi permette di distruggere la pace della campagna inglese o sollevare un polverone nel deserto australiano. In ogni caso dovrete darvi da fare per finire tra i primi tre, altrimenti non potrete passare al tracciato successivo. La seconda modalità di gioco, invece, vi permette di dare sfogo ai vostri istinti più bassi, dato che si tratta di un rally praticamente privo di regole, un vero e proprio "gioco al massacro". Quanto alla terza modalità, si tratta ovviamente dell'immancabile fase di allenamento grazie alle quale potrete familiarizzare con i comandi della vostra vettura e, contemporaneamente, abituarvi ad accettare le sfide che sono la spina dorsale del gioco. Qui, infatti, potrete già gareggiare con una ghost car per tre giri di pista. Prima di fare sul serio dovrete scegliere il mezzo da guidare. E qui viene il bello, perché oltre alle consuete macchine sportive (molte delle quali truccate) il gioco mette a nostra disposizione anche dei veicoli più inconsueti fra cui possenti autotreni americani a quattro ruote e, direttamente da Londra, un autobus rosso a due piani e un taxi nero.





I comandi del gioco sono molto semplici. Il tasto A va usato per accelerare, il tasto B per frenare e il joystick analogico per sterzare. Oltre a questi comandi di base, però, c'è anche il tasto C, che una volta premuto attiva una delle tre spinte propulsive concesse.
La varietà dei percorsi affrontabili rende veramente onore al titolo del gioco, dato che si può correre praticamente in ogni angolo del globo: Stati Uniti, Australia, Russia e tutto quello che c'è dentro, che non è poco.

GLOBALE **83**

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4





***Cruis'n World* è, tanto per cominciare, un grande, anzi enorme passo avanti rispetto a *Cruis'n USA*. Quest'ultimo era un gioco barboso, con effetti sonori alquanto scadenti (non sembrava di guidare una macchina ma di usare una falciatrice!), un commento musicale peggiore di un qualsiasi lavoro dei Boyzone e un'opzione multiplayer per due giocatori soltanto. Ecco, *Cruis'n World* colma tutte queste gravi lacune e offre anche di più. E' più bello, più emozionante, più accessibile e, cosa più importante, può essere giocato anche da quattro persone, cosa che lo rende praticamente irresistibile.**

Choro Q 64

Dopo i successi mietuti sulla Playstation e la fugace apparizione sugli schermi del Saturn la divertenti macchinine di Choro Q fanno capolino anche sul Nintendo 64. Si tratta, come al solito, di una simulazione automobilistica alquanto bizzarra nella quale sarete chiamati a guidare macchinine obesoidi su terreni molto vari e talvolta impervi. Le vetture a vostra disposizione sono tredici e sono molto diverse fra loro. Si passa infatti dalle fuoriserie alle automobili di tutti i giorni, ispirate sempre a modelli reali come il maggiolone, fino ad arrivare a mezzi più fantasiosi come il classico chiosco ambulante giapponese. Oltre alla varietà grafica, queste differenze si riflettono in tutta una serie di caratteristiche tecniche dei mezzi. Lo sterzo, la tenuta, la ripresa e la velocità di punta sono fattori che variano sia in base alla vettura scelta sia ai power up che acquisterete nel corso della partita. Per questo aspetto **Choro Q 64** presenta uno schema sicuramente singolare. All'inizio della vostra avventura disponete soltanto di una macchina dalle non brillanti prestazioni











e l'unico modo che avete per migliorare la vostra situazione è quella di partecipare a una corsa e di classificarvi entro i primi tre posti (i concorrenti saranno sempre e comunque sei). Chi si piazzerà sul podio avrà la possibilità di appropriarsi di qualche particolare ritrovato in possesso di uno dei concorrenti perdenti. State però attenti a non finire voi fra questi ultimi altrimenti potreste vedervi privare delle migliorie faticosamente conquistate. Attenzione che oltre ai già citati tipi di miglioramenti che potete apportare alla vostra vettura avrete anche la possibilità di acquisire delle armi per riuscire a "regolare" in gara i vostri avversari. Entrarne in possesso non è facile ma una volta che ci riuscirete bombe e mine saranno vostre preziose alleate per rallentare chi vi precede e bloccare chi cerca di sopravanzarvi. I circuiti su cui potrete cimentarvi sono nove e si distinguono per il tipo di fondale: asfalto, terra o ghiaccio. Inutile dire che vostro obiettivo prioritario sarà quello di riuscire a vincere su tutti e nove i percorsi. Oltre però a questa modalità principale ce ne sono anche altre che vi porteranno a cimentarvi in una singola gara oppure a sfidare i vostri amici. Sì perché in **Choro Q 64** potrete organizzare sfide con quattro concorrenti contemporaneamente sullo schermo. Un particolare sicuramente interessante introdotto dai programmatori è la possibilità di costruirsi una propria pista personalizzata su cui sfidare gli amici. Le caratteristiche che si possono inserire sono molteplici e quindi i risultati che si possono ottenere sono di tutto rispetto. Unico limite di quest'opzione è la ridotta tipologia di curve inseribili, in pratica quasi esclusivamente svolte ad angolo retto, il che risulta alla lunga un tantino limitativo soprattutto se paragonato alle caratteristiche degli altri tracciati del gioco. Da segnalare che, per i patiti di questo genere di modellini di macchinine giapponesi, nella confezione è compreso un telaio completo da montare, a cui dovrete solo aggiungere il motore per poterlo farlo correre in pista.

Puck

SI RINGRAZIA
D+
PER LA CARTUCCIA



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**TAKARA**
GENERE	**CORSA**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1-4**

GLOBALE 77



***Choro Q 64* non vuole essere una simulazione automobilista che fa del realismo il suo cavallo di battaglia e si vede. Sia lo stile grafico, tondeggiante fino quasi a diventare super deformed, che la struttura stessa del gioco riflettono questa filosofia. Non vuol dire però che per questo motivo siamo disposti a chiudere un occhio sul fatto che come gioco di guida *Choro Q* non sia per niente entusiasmante. Prima di tutto la velocità d'azione è decisamente bassa e solo in alcuni frangenti, soprattutto nei percorsi più difficili, la guida risulta impegnativa. La giocabilità quindi ne risente pesantemente. Le partite, dopo il coinvolgimento iniziale dovuto alla relativa originalità, si trascinano stancamente una dopo l'altra. A poco servono sia l'editor di tracciati che la possibilità inscenare sfide in quattro: il risultato definitivo è che *Choro Q* è fondamentalmente un buon giochino che appassionerà per un po' almeno i nippofili più incalliti ma che risente pesantemente della leggerezza con cui sono stati implementati alcuni dei suoi elementi tecnici fondamentali.**



Gex 64

Tutto ebbe inizio parecchi anni fa: allora c'era un 3DO e la casa produttrice rispondeva al nome di Crystal Dynamics. Il gioco invece era un normale platform game. Frutto di quell'esperimento non fu però né un porcospino né, tantomeno, un idraulico baffuto. Nacque invece un piccolo geko, una sorta di ramarro, una lucertola verdosella che fu immediatamente presa e scaraventata all'interno di un dischetto di silicio. Da allora di tempo ne è passato e molte cose sono cambiate: dal cd siamo passati alle cartucce, dal 2D al 3D. Tuttavia lo spirito e la struttura del prodotto sono rimasti incredibilmente fedeli all'originale, pure troppo. Vi troverete così a battagliare con orde di pestiferi ninja, enormi scatole cinesi, pazzi armati di coltelli, il tutto mentre gironzolate allegramente all'interno di un ambiente completamente 3D (come il buon **Mario 64** ci ha insegnato) alla ricerca di un telecomando che vi permetterà di zappare da una zona all'altra fino a quando non raggiungerete la schermata dei credits!

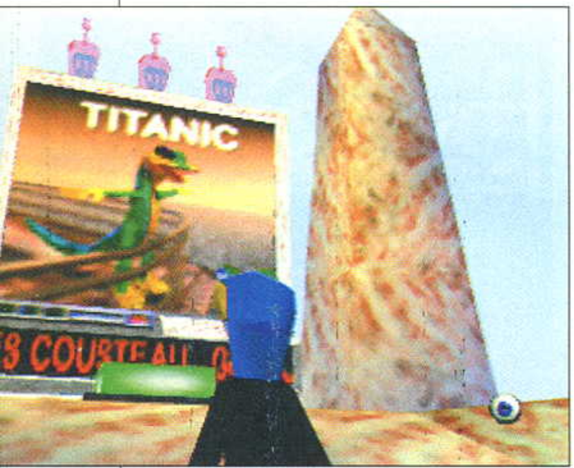






UN GEKO PER AMICO

A livello di meccanica di gioco il titolo per N64 ripropone molte delle situazioni presenti nell'originale. Infatti, nonostante la presenza di un ambiente totalmente tridimensionale, l'azione si svolge in maniera abbastanza "piatta". Le corse, i salti, la dinamica dei vari movimenti mantengono lo stesso feeling degli episodi precedenti e l'unico apporto dato dalla visuale 3D è quello di una maggiore difficoltà dovuta ad una gestione un po' ballerina delle inquadrature. Fortunatamente è sempre possibile correggere al volo la posizione della camera anche se, così facendo, l'azione di gioco subisce più di una pausa. A livello di trama anche questo **Gex 64** ripropone gli stessi temi degli episodi precedenti. Ancora una volta il nostro piccolo geko è stato preso e trasportato all'interno della sua tele ed ora deve trovare il modo per uscirne. Così, tenendo fede a questa passione per la continuità, i ragazzi di Crystal hanno deciso di riutilizzare anche le sintesi e le voci sviluppate del noto comico Dana Gould che sottolineerà le nostre performance con commenti ed esclamazioni molto spassose. Per quel che riguarda il resto, il sonoro è poca











SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1



cosa. Le varie melodie e musiche di sottofondo si lasciano ascoltare ma certo non vi spingeranno ad alzare a manetta il volume della TV, inoltre la grande vena oratoria del nostro geko viene bilanciato dal totale mutismo dei suoi avversari.



VERDE COME HULK

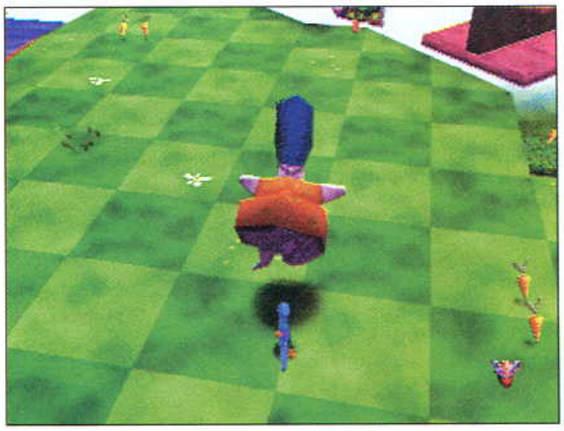
Le differenze che intercorrono fra questo prodotto e le sue controparti a 32 bit sono, a conti fatti, minimali e principalmente coreografiche. Poligoni contro sprite a parte infatti quello che possiamo segnalarvi qui è una minore velocità dell'azione di gioco a favore di un incedere più calmo e ragionato. Oltre a ciò è bene sottolineare come il passaggio a 64 bit ed il cambio di ambientazione abbiano avuto delle ripercussioni anche sulle abilità del nostro geko. Il caro Gex è stato infatti completamente ridisegnato ed adattato al nuovo ambiente in cui si troverà ad operare. Non sarà più possibile appiccicarsi liberamente a pareti o vagare per i soffitti ma dovremo limitare le nostre escursioni ad alcune sezioni speciali. Potremo quindi esibirci in scalate semplicemente spettacolari, scalate che rimarranno però limitate a particolari sezioni. Per il resto movimenti ed eliminazioni proseguiranno come sempre. Il nostro geko potrà ancora utilizzare la sua coda per spazzar via i vari nemici, per distruggere le tv e abbattere muri. La lingua invece svolgerà la funzione di terzo arto con il quale potremo fagocitare power up e vite extra. Buona parte dell'azione di gioco sarà però incentrata, non tanto sulla lotta, quanto sull'abilità nell'evitare gli ostacoli e sulla capacità di farsi largo fra piattaforme e stretti sentieri.



UN TITOLO ACERBO

Gex 64 è composto da 18 livelli divisi in 4 aree. La prima sezione, l'"OverWorld", è composta da 6 zone separate da una serie di porte o da una zona di spazio vuoto. Per avere accesso a queste aree il giocatore dovrà prima riuscire a incamerare un certo numero di telecomandi di colore rosso. Ci sono da due a tre telecomandi nascosti in ogni livello che potranno essere recuperati semplicemente completando le varie missioni che vi verranno assegnate all'inizio di ogni stage. Ovviamente, prima di poter muovere alla conquista degli schemi più avanzati, vi sarà richiesta un'ulteriore prova di abilità che, tanto per cambiare, consisterà nell'annientamento di boss più o meno letali ma sempre dannatamente beoti. Anche il cervello verrà sollecitato grazie alla presenza di semplici puzzle dietro ai quali potrebbero celarsi bonus indispensabili per il proseguo dell'avventura. A questo proposito è bene ricordare che, ogni area del gioco, presenterà un telecomando nascosto in qualche anfratto il che vi obbligherà ad ispezionare a fondo ogni scenario prima di poter uscire.

Shogun







SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA

***Gex* è un titolo nella media. Il game targato Crystal D non presenta infatti alcune elemento in grado di distinguerlo dalla massa. Detto ciò, non ci troviamo nemmeno di fronte a un prodotto da stroncare. E' difficile dire se questo titolo segni una effettiva evoluzione rispetto alle sue controparti 2D: da una lato infatti abbiamo una nuova veste grafica e un mondo che conferisce al giocatore una maggiore libertà ma è indubbio che la perdita di parte della velocità e la riduzione delle abilità del piccolo rettile si facciano sentire. A tutto ciò bisogna poi aggiungere come il titolo Crystal D, pur vantando una buona veste grafica, presenti una serie di lacune a livello tecnico identificabili principalmente in una nebbia piuttosto fitta oltre che nella presenza di alcuni fastidiosi rallentamenti e perdite di frame. Insomma, tecnicamente non è proprio come *Banjo-Kazooie*...**



PAGELLA

GRAFICA	79
SONORO	77
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	77

International Superstar Soccer 98

Finalmente, dopo un'attesa durata alcuni mesi, è disponibile anche in versione europea la seconda simulazione calcistica realizzata per Nintendo 64 da Konami, intitolata **International Superstar Soccer 98**. Le differenze rispetto alla versione nipponica sono praticamente nulle, escludendo ovviamente la traduzione di tutte le opzione e l'inserimento del parlato in inglese, fornito da Mr Tony Gubba, famoso telecronista inglese. Rispetto alla precedente edizione i cambiamenti sono notevoli: innanzitutto, a livello grafico, sono state migliorate le animazioni che ora sono decisamente più fluide e superiori numericamente, sono stati eliminati quasi completamente i fastidiosi rallentamenti che erano visibili durante i calci d'angolo, o più in generale durante le azioni più convulse e confuse e sono stati inseriti tutta una serie di tocchi di classe (i barellieri che entrano per soccorrere un giocatore, ad esempio) che riproducono alla perfezione tutti gli avvenimenti che possono accadere durante una partita; è stata inoltre inserita una nuova visuale, completamente differente che, pur non garantendo la stessa giocabilità dell'originale, rimane comunque una trovata decisamente interessante. Senza dubbio maggiori le novità a livello strutturale visto che sono stati eliminati alcuni fastidiosi difetti che caratterizzavano l'originale; oltre infatti all'inserimento di alcune nuove giocate, è stata decisamente aumentata l'intelligenza delle formazioni controllate dalla console e, cosa ancora più importante, dei portieri. Troppo spesso infatti le partite venivano decise da segnature dovute, più che dall'abilità del giocatore, dall'incapacità cronica da parte del portiere di trattenere le conclusioni dell'attaccante avversario, fatto che permetteva di segnare agevolmente su ribattuta; ora questo problema non è quasi più presente e, malgrado esistano comunque delle tattiche con cui si può realizzare più facilmente, segnare è diventato senza dubbio meno semplice. Se quindi sono diverse le novità che riguardano la partita vera e propria, ben poche sono invece le innovazioni presenti nel settore delle opzioni; le modalità di gioco disponibili infatti sono praticamente identiche a quelle del predecessore e consentono di affrontare un incontro amichevole, di allenarsi in vari fondamentali calcistici, di partecipare a un torneo a livello mondiale oppure di simulare, tramite la modalità scenario, alcuni spezzoni di partita. Il punto di forza del titolo Konami rimane sempre e comunque la giocabilità "storiche"; il sistema di controllo, abbastanza semplice e preciso, permette di eseguire una serie incredibile di giocate e di costruire azioni manovrate ricche di passaggi oppure, a seconda delle preferenze del giocatore, di lanciarsi in lunghe fughe solitarie; la possibilità poi di partecipare a sfide multiple (con o contro degli amici) garantisce una longevità decisamente invidiabile. In definitiva tutti gli appassionati del genere dovrebbero prendere seriamente in considerazione l'acquisto di **International Superstar Soccer 98**, senza dubbio la migliore simulazione del genere per Nintendo 64, e più in generale una dei migliori giochi di calcio esistenti.















SCHEDA GLOBALE 94

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Tutte le annotazioni che avevamo fatto nel commento della recensione della versione giapponese vengono confermate anche in questa conversione europea; se si esclude infatti l'inserimento del parlato in inglese curato da un noto telecronista britannico, non sono stati apportati altri cambiamenti di rilievo. La realizzazione tecnica e la giocabilità quindi sono di ottimo livello e garantiscono una notevole quantità di divertimento, sia da soli che in compagnia; che altro dire, correte a comprarlo!

Pocket Fighter

Una delle caratteristiche di Capcom è che, nel settore dei picchiaduro, difficilmente commette un qualsiasi tipo di errore; anche i titoli che a prima vista potrebbero sembrare poco interessanti e che nelle mani di sviluppatori meno abili sarebbero stati dei colossali insuccessi (ricordate cosa è riuscita a fare Acclaim con i supereroi Marvel?), affidati ai programmatori nipponici riescono a brillare sia per realizzazione tecnica che per giocabilità. Ora, dopo aver dominato il mercato con picchiaduro "seri", Capcom ha deciso di portare una ventata d'aria fresca nel genere, trasformando in "super deformed" tutti i suoi lottatori più famosi e inserendoli in un nuovissimo beat'em up a incontri; il risultato è ancora una volta eccezionale e il look decisamente cartoonesco non deve ingannare. **Pocket Fighter** infatti, non è certo un picchiaduro per bambini, ma è anzi un titolo in cui anche gli esperti del genere potranno trovare notevoli spunti di interesse.

LOTTATORI IN MINIATURA

Pocket Fighter, oltre a essere molto gradevole da giocare, è decisamente accattivante anche sotto il profilo grafico; la scelta dell'approccio grafico super deformed, in puro stile da cartone animato giapponese, non deve infatti ingannare il giocatore, che si potrebbe quindi attendere un gioco graficamente semplice. A evidenziare ancora di più quanto abbiamo appena detto è la necessità, per poter utilizzare il nuovo titolo Capcom, di possedere la cartuccia da 4MB in grado di aumentare le potenzialità della console Sega; i personaggi, di dimensioni abbastanza ridotte, sono dotati di una quantità veramente notevole di animazioni, alcune serie, altre decisamente meno. Basta infatti iniziare una semplice combo, oppure eseguire una supermossa, per assistere a delle stravaganti variazioni nell'abbigliamento dei lottatori; Dan, giusto per fare un esempio, si può trasformare in un emulo di Elvis, con tanto di occhiali da sole, giubbotto con le frange e microfono mentre Zangief può diventare un addetto alla manutenzione, con martello pneumatico con cui colpire gli avversari. Non c'è comunque molto tempo per potersi fermare ad ammirare i fondali, ricchi di dettagli e ottimamente definiti, oppure le animazioni dei vari personaggi visto che l'azione si sviluppa a notevole velocità, come del resto accade nella maggior parte dei picchiaduro realizzati da Capcom. E' inoltre sbagliato credere che, vista una scelta meno seria dal punto di vista grafico (e visto che sono presenti diverse gag simpatiche e divertenti), **Pocket Fighter** sia un titolo semplice, dalla struttura banale e meno complessa rispetto ai vari **Street Fighter**, **Vampire Savior** e compagnia bella; il gioco infatti è strutturato come il suo "fratello maggiore" con le solite palle di fuoco, combo e mosse speciali che non costringono il giocatore a imparare troppe combinazioni nuove. Questo fatto però non vuole dire che **Pocket Fighter** manchi di caratteristiche innovative che lo differenziano da tutte le altre produzioni del genere; sono state infatti inserite nuove trovate quali il Gem System, le Mighty Combos, le Special Throws e infine le Mega Crush, che costringeranno anche il giocatore più esperto e smaliziato a studiare nuove tattiche per riuscire a prevalere sull'avversario. Altra aggiunta interessante è la possibilità di raccogliere e lanciare alcuni oggetti presenti sullo schermo; questo fatto costringe il giocatore a pianificare con cura le proprie mosse, dato che ora bisogna fare attenzione anche a questo nuovo genere di attacchi (questa nuova possibilità, che potrebbe non piacere ai puristi del genere, è senza dubbio una delle trovate più interessanti e









Bizzarri costumi e mosse decisamente insolite rendono Pocket Fighter un titolo decisamente simpatico





I cambi di costume strappano spesso una risata...



Ammirate Felicia travestita da Megaman!



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2



Ha la stessa giocabilità di Street Fighter, sembra Puzzle Fighter e supporta la cartuccia da 4MB... cosa state aspettando? Correte a comprarlo!

SPECIAL GUEST...

Una delle caratteristiche dei fondali dei titoli che avevano come protagonisti i personaggi Capcom e quelli Marvel era la presenza di un numero veramente incredibile di personaggi più o meno noti. Anche in **Pocket Fighter** questa caratteristica è stata mantenuta, e basta guardarsi attorno con un po' di attenzione per rendersene conto. Tutti i combattenti di **Street Fighter 2 Turbo** sono infatti riuniti a mangiare allegramente in un sushi bar, M Bison si diverte nelle zone innevate mentre Blanka e Rikuo (personaggio di **Vampire Savior**) si divertono prendendo il sole sulla spiaggia. Inoltre possiamo ammirare Balrog e BB Hood alle prese con lo shopping natalizio, Dee-Jay impegnato all'interno del suo bar e molto altro ancora. Non si tratta certo di particolari che influenzano la giocabilità, ma mostrano ancora una volta l'attenzione posta dai programmatori Capcom anche ai minimi dettagli.

divertenti).Nel tentativo di incrementare la longevità inoltre, i programmatori hanno inserito tutta una serie di opzioni che sono disponibili solamente nella versione per console; oltre all'Arcade Mode quindi avrete la possibilità di prendere parte a una sezione di allenamento oppure al Running Battles, sfida in cui le vostre capacità verranno messe a dura prova visto che lo scopo di questa modalità è di sconfiggere tutti i personaggi disponibili avendo a disposizione solamente una barra energetica (che quindi non si rigenera una volta terminato un incontro).

PICCOLO... MA POTENTE!

Se a prima vista quindi **Pocket Fighter** può sembrare un gioco troppo banale e potrebbe essere considerata come una versione più semplice dei più famosi picchiaduro Capcom, bastano poche partite



Le mosse a disposizione di Lei-Lei sono veramente assurde...





per rendersi conto che questa impressione è errata; l'approccio grafico e le varie animazioni rappresentano una ventata d'aria fresca in un genere spesso troppo serio e, malgrado la presenza di mosse demenziali, in grado di strappare spesso una risata (o perlomeno un sorriso), **Pocket Fighter** ha tra i suoi punti di forza anche una struttura di gioco decisamente accattivante e coinvolgente; oltre infatti a tutte le caratteristiche che hanno decretato nel corso degli anni il successo di tutti i picchiaduro della Capcom, i programmatori nipponici hanno aggiunto alcune nuove trovate in grado di aumentare ancora l'interesse del giocatore. **Pocket Fighter** quindi è un titolo decisamente divertente da giocare e altrettanto gradevole da guardare; come abbiamo già avuto modo di dire, anche se i personaggi non sono di dimensioni particolarmente notevoli, le animazioni sono di fattura veramente pregevole, i fondali ricchi di dettagli e i continui cambi di costume garantiscono quel





tocco di colore e di varietà che non guasta mai. Meno duro e decisamente in tema anche l'accompagnamento sonoro, che adattandosi allo stile grafico presenta una serie di musiche simpatiche e ben realizzate, unite a effetti sonori decisamente apprezzabili. In definitiva quindi **Pocket Fighter** può essere considerata un'interessante variazione sul tema che, pur rispettando i canoni base di questo genere di giochi, può contare su alcuni aspetti decisamente interessanti e originali; proprio per questo motivo, tutti gli amanti del genere possessori di Saturn dovrebbero prendere seriamente in considerazione l'acquisto di questo titolo.

Ancora una volta Capcom è riuscita a convertire alla perfezione uno dei suoi ultimi successi da sala; grazie all'utilizzo della cartuccia da 4MB pochissimo è andato perso dell'originale a livello grafico, mentre la struttura di gioco è stata convertita alla perfezione. La presenza di nuove opzioni di gioco, ideate appositamente per questa edizione casalinga, aggiunge un'ulteriore dimensione a *Pocket Fighter*, che in questo modo guadagna diversi punti alla voce longevità. Un titolo divertente, ben realizzato e che, rispetto a molte altre produzioni del genere, può contare anche su una notevole dose di umorismo (alcune trasformazioni sono veramente spassose) che, a nostro parere, non guasta mai. Insomma, se siete patiti di *Street Fighter*, o più in generale dei picchiaduro Capcom, non dovreste proprio lasciarvi scappare questa versione super deformed.



Grazie alla cartuccia da 4MB, la versione per Saturn riesce a riprodurre alla perfezione le animazioni del coin-op

PAGELLA

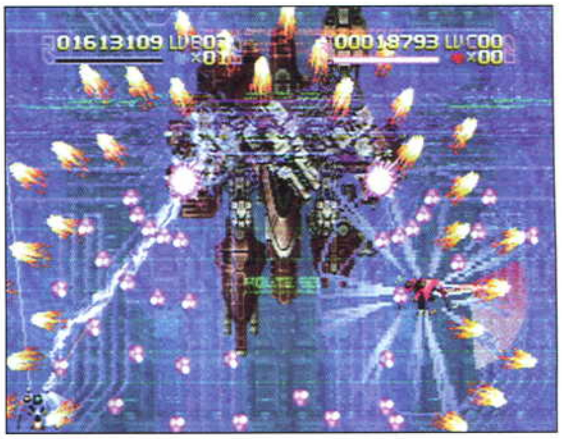
GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	91

Radiant Silvergun

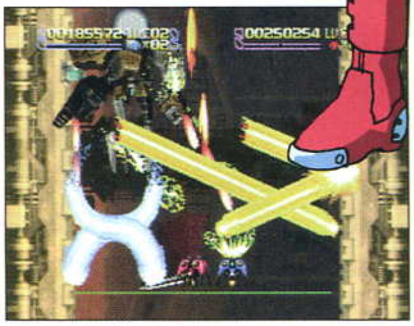
Da quando Capcom ha smesso di produrre tutto ciò che non fosse legato alla serie di **Street Fighter** e tutte le altre compagnie hanno trovato la pace interiore sfornando tediosi giochi di guida, non abbiamo più visto uno sparatutto bidimensionale vecchio stampo che anteponesse la giocabilità al bombardamento continuo di effetti speciali tanto belli quanto gratuiti. Buon per noi, quindi, che Treasure sappia benissimo che nel mondo dei videogiochi ciò che conta più di ogni altra cosa è la giocabilità, e che abbia voluto dimostrarlo con questo sparatutto per Saturn. A questo proposito, bisogna dire che **Radiant Silvergun** è davvero uno dei migliori esempi del genere.







Veniamo inondati di shoot 'em up giapponesi quasi ogni mese e molti di essi sono delle boiate paurose, perciò non si può fare a meno di rimanere di sale quando si vede un nome stimato come quello di Treasure sulla copertina di un CD. Anzi, sarebbe il caso di cadere in ginocchio con la bava alla bocca e ringraziare di essere ancora vivi perché senza che nessuno glielo avesse chiesto, Treasure ha ridato ossigeno a un genere agonizzante come quello degli sparatutto con questo gioco assolutamente eccezionale in cui le idee geniali di questa casa si affiancano ad alcuni degli effetti visivi più spettacolari che il Saturn sia mai riuscito a produrre.





Dal punto di vista estetico, il gioco è una sbalorditiva sintesi di dettagli in 2D e animazioni in 3D. I primi livelli propongono dei fondali a scorrimento bidimensionali ad alta risoluzione, mentre dal quarto livello in avanti ci sono degli effetti e delle scenografie in 3D di eccezionale qualità che culminano in alcune delle immagini più belle che il Saturn ci abbia mai offerto, giacché dei giganteschi boss tridimensionali si librano minacciosi sopra un paesaggio dettagliato che scorre a grande velocità.



Anche l'armamento è perfetto: fuoco in avanti per acquisire una certa superiorità sul nemico, fuoco ad ampio raggio per coprire ambedue i lari dello schermo e per affrontare i tunnel, plasma orientabile per togliere di mezzo un bersaglio con precisione chirurgica e laser attratti da fonti di calore per fare piazza pulita dei bastardi alieni. **Radiant Silvergun** è anche un gioco che può durare molto senza mai stancare. Grazie ai nemici di tre colori diversi e ai bonus concessi a coloro che sparano solamente a un "colore" per l'intera durata di un livello, le prime e più facili parti del gioco risultano più divertenti di quanto già non siano. Quando queste







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	TREASURE
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2







prime fasi possono ormai essere affrontate anche a occhi chiusi, ci si ritrova ad affrontare i livelli sparando solamente ai nemici rossi per guadagnare punti extra. In sostanza i giocatori rendono il gioco più difficile o più facile a seconda di quanto vogliano saziare la loro fame di bonus.

Di conseguenza **Radiant Silvergun** diventa davvero più divertente quando si ha acquisito familiarità con gli schemi di attacco e i livelli (cosa piuttosto singolare per uno sparatutto) e rende le prime fasi di gioco più interessanti di quanto non sarebbero altrimenti, dato che ci si sente spronati ad agguantare tutto quello che si cela nei meandri del paesaggio.

Radiant Silvergun vanta inoltre una struttura di gioco ben equilibrata: i proiettili dei nemici sfrecciano a velocità non troppo eccessive, gli scontri tra i vari oggetti vengono rilevati con precisione e si può persino mantenere intatta la propria potenza di fuoco quando si muore. Ciononostante il gioco è straordinariamente impegnativo. Lo schermo è pieno di proiettili, di boss giganteschi che sparano raggi laser senza posa e di una grande varietà di velivoli alieni da abbattere. Quanto alla roba nascosta, ce n'è per tutti i gusti: bonus a catena, percorsi multipli, armi speciali, e interi livelli segreti con tanto di boss locale da scovare. Vi diciamo solo che in circolazione ci sono degli RPG che hanno meno spessore di **Radiant Silvergun**!















Ragazzi, non c'è dubbio: questo è il miglior sparatutto per Saturn mai realizzato! Grande giocabilità, armi incredibili, ottimo rapporto fra giocatore e comandi, e il tutto condito da una grafica superlativa, roba che il Saturn normalmente non dovrebbe essere in grado di gestire. E poi è dannatamente longevo. Dovrete imparare a usare per bene non meno di sette armi diverse, e per finire il gioco dovrete usarle tutte quante! Se avete questa console e desiderate vederla sfruttata al meglio, non potreste acquistare un gioco migliore: è uno dei più fluidi, avvincenti e affascinanti sparatutto mai visti da occhio umano. Capita l'antifona?

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	91
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	93

MEGA trix

Repliche di «Spazio 1999» alle tre del mattino (se andava bene) da registrare in diretta perché... beh, perché hai voglia a programmare la registrazione col timer quando non c'è emittente che non rispetti più i tempi di trasmissione indicati sulle guide; il fascino irresistibile di giochi come GoldenEye e Banjo-Kazooie, capaci di tenerti incollato allo schermo per mezza giornata; puntate doppie di «Friends» trasmesse ogni giorno (domenica inclusa) da RAI3. E' un miracolo che questo mese mi sia rimasto un buco di tempo abbastanza grande da poterlo usare per buttar giù queste pagine di trucchi! Eppure ce l'ho fatta lo stesso. Come dite? Non ve ne frega niente? Okay, okay, volevo solo farvi capire che dietro un collaboratore di Mega Console c'è un essere umano che piange, che suda, che... [MA VAI A QUEL PAESE, VA! — Il redattore capo]

A cura di Fabio D'Italia

WORLD LEAGUE SOCCER '98

SATURN

Inserimento di Nomi Reali

Andate alla schermata del «Player Edit» e cambiate nome alla seconda squadra. Ciò dovrebbe far apparire un'opzione chiamata «Default» che permette di dare ai membri di una squadra i nomi che hanno le loro controparti reali. Questo va fatto per ogni singola squadra, ma le modifiche effettuate possono essere memorizzate per sempre.





BURNING RANGERS

SATURN

Giocare Nei Panni Di Big

Per affrontare la Missione numero 1 nei panni di Big, inserite la password 3BIG2BPLCK nella schermata per la selezione della missione. Per affrontare la Missione numero 2 negli stessi panni, inserite la password VZ5BIG5PGW. Prima però dovrete aver finito il gioco.

Giocare Nei Panni Di Chris

Per affrontare la Missione numero 2 nei panni di Chris, inserite la password DH5CHRIS5H alla schermata per la selezione della missione. Anche in questo caso dovrete aver già finito il gioco.






DUKE NUKEM

NINTENDO 64

Menù Dei Cheat

Nella schermata del menù principale premete SINISTRA col joypad, GIU' col joypad, L due volte, SU col joypad, DESTRA col joypad, SINISTRA col joypad, SU col joypad. Questa operazione vi permetterà di richiamare il menù dei cheat.

Selezione del Livello

Nella schermata del menù principale, dopo aver richiamato il menù dei cheat, premete R, L, R, C BASSO, DESTRA col joypad, SU col joypad, SINISTRA col joypad e C ALTO.

Invincibilità

Nella schermata del menù principale dopo aver richiamato il menù dei cheat, premete R, C DESTRO, R, L, R tre volte e quindi SINISTRA col joypad.

GOLDENEYE 007

NINTENDO 64

Sparare Durante le Sequenze di Chiusura

Regolate la configurazione dei comandi su «Domino», quindi finite uno stage. Quando la sequenza di fine livello farà la sua apparizione potrete sparare col controller per il secondo giocatore. Che spasso!



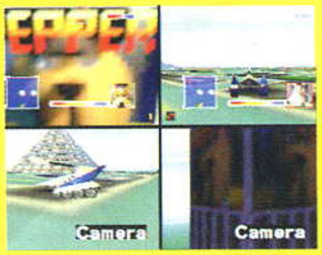




LYLAT WARS
NINTENDO 64

Acquisizione dell'invincibilità in Modalità «Battle»
Selezionate il Carro Armato (Tank) in modalità «Battle» e andate a Corneria. Quando il vostro mezzo sta per essere sganciato, dirigetevi verso una delle torri e quando ne raggiungete la sommità, gettatevi di sotto! Atterrerete all'interno della torre. Anche se non potrete spostarvi ma soltanto girarvi, i vostri avversari non potranno colpirvi. Voi, però, potrete farlo eccome!





WCW Vs NWO
NINTENDO 64

Tuffo Oltre le Corde
Fate finire un avversario fuori dal ring e dietro a un paletto. Ora correte in diagonale per il ring e premete A quando vi trovate a metà strada.

Craniata
Premete velocemente il tasto A e quindi C BASSO mentre vi trovate all'interno del ring e l'avversario è alle corde vicino a un palo. Gli farete venire un bel mal di testa!

Sangue a Litri
Andate al menù delle opzioni e regolate il fattore "realismo" (Realism) al massimo.

Rimozione della Maschera
Usate un personaggio che disponga della mossa con cui cavare gli occhi all'avversario. Continuando a usare questa mossa l'avversario finirà col perdere la maschera.





AERO FIGHTERS ASSAULT
NINTENDO 64

Livello Segreto
Finite ogni livello, compresi i livelli bonus. Quando avrete finito il livello della caverna di ghiaccio («Ice Cave») affronterete un livello inedito chiamato «The Moon».



FIFA: RTTWC98
NINTENDO 64

Modalità «Patata Bollente»
Con questo codice i giocatori non potranno trattenere la palla per più di qualche secondo, altrimenti faranno un capitombolo. Questo garantirà un gioco in cui non ci sarà modo di fare i "veneziani". Andate al menù del «Player Edit», scegliete l'Irlanda e inserite la parola SPUD.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
NINTENDO 64

Le Terme di Mystical Ninja
Alle terme di Kompira (Kompira Spa), vicino alla grata rossa che conduce all'ingresso del Ghost Toys Castle, c'è un piccolo specchio d'acqua calda: correteci intorno tenendo premuto il tasto Z, così riacquisterete le energie perdute!

SHADOWS OF THE EMPIRE
NINTENDO 64

Pilotare Varie Astronavi Con Disinvoltura!
Eccovi un modo per pilotare qualsiasi nave spaziale senza aver bisogno di Challenge Points. Andate su «Skyhook Battle». Poi, mentre siete in volo, tenete premuti C SINISTRO, C BASSO, C DESTRO, L, R e Z.
Se volete pilotare un'altra astronave premete SU col joypad o GIU' col joypad mentre tenete premuti i tasti elencati sopra.

CLAYFIGHTER
NINTENDO 64

Opzioni Segrete
Nella schermata per la selezione del personaggio, tenete premuto L e nel frattempo premete C ALTO, C DESTRO, C SINISTRO, C BASSO, B e A. A questo punto potrete scegliere le dimensioni del vostro personaggio, la sua voce, i fondali e altro ancora.

BLAST CORPS
NINTENDO 64

Ubicazione degli Scienziati
I livelli che nascondono gli scienziati sono: Ebony Coast, Ironstone Mine, Argent Towers, Oyster Harbour, Tempest City e Glory Crossing.



WETRIX
NINTENDO 64

Selezione della plancia
Finite tutte le otto lezioni teorico/pratiche, andate alla schermata delle opzioni: vedrete così una nuova opzione denominata «Floor» grazie alla quale potrete scegliere fra diversi motivi grafici.

DARK RIFT

NINTENDO 64

Personaggio Segreto
Per avere a disposizione Sonork andate alla schermata con la scritta «Press Start», quindi premete L, R, C ALTO, C BASSO, C SINISTRO, C DESTRO.

Le Mosse di Sonork
Gatling Shredder
DESTRA, DESTRA + C SINISTRO
Die Swatter
SINISTRA, SINISTRA + C SINISTRO
Carrier Bludgeon
GIU'/DESTRA + C SINISTRO
Combo Orizzontale no. 1
C SINISTRO, C SINISTRO, GIU' + C SINISTRO
Combo Orizzontale no. 2
C SINISTRO, C SINISTRO, DESTRA + C ALTO, DESTRA + C ALTO, B
Combo Verticale no. 1
C ALTO per 3 volte, DESTRA + A, DESTRA + C ALTO, B
Death From Above
SINISTRA, SINISTRA + C ALTO
Gatling Drill
DESTRA, DESTRA + C ALTO
Gatling Cannon
GIU', GIU'/DESTRA, DESTRA + C ALTO
Machine Gun Kick
SINISTRA, SINISTRA + C BASSO
Bionic Stomp
DESTRA, DESTRA + C BASSO
Drill Upper
DESTRA, DESTRA + A



AERO GAUGE

NINTENDO 64

Tutti i Tracciati e Tutti i Veicoli
Ecco un trucchetto davvero simpatico. Nella schermata che reca la scritta «Push Start», usando il Controller per il secondo giocatore, premete SU col joypad, C BASSO, R, L, e Z contemporaneamente. Poi mollate tutto. Senza perdere tempo, premete START o A sul Controller per il primo giocatore per accedere alla modalità «Grand Prix». A questo punto dovreste avere a vostra disposizione tutti i tracciati e tutti i veicoli. Se il trucco non funziona, riprovateci più volte.

Turbo-Spinta in Fase di Partenza
Sulla linea di partenza tenete premuti A e B. Quando l'annunciatore esclama «Go!», mollate la presa sul tasto B continuando a tenere premuto il tasto A. Questo vi permetterà di effettuare una partenza ultra-rapida.





MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

NINTENDO 64

Denaro a volontà!
Trovate una stanza con dei vasi che contengano dei soldi, quindi prendete il bottino e uscite dalla stanza. Quando rimetterete piede nella stanza in questione i vasi saranno ancora lì, pronti per essere nuovamente saccheggiati!





YOSHI'S STORY

NINTENDO 64

Vite Infinite
Quando tirate le cuoia premete Reset e ricominciate daccapo: acquisirete così tutte le vite che volete.

Lo Sciame D'api
Come superare le api? Semplice, dovete farlo camminando lentamente!



DIDDY KONG RACING
NINTENDO 64

Corsa ad Alta Velocità
Finita l'avventura numero 2, vedrete apparire i nomi dei realizzatori del gioco e quindi la scritta «to be continued». A questo punto vi verranno dati dei «Mystery Times». Battendo questi tempi otterrete la possibilità di inserire o disinserire un codice per una corsa ad alta velocità. In questo tipo di gara TT raggiungerà una velocità pari a 150 mph.

Nome del livello	Tempi di TT	Mystery Time
Ancient Lake	1:01.28	0:53.48
Fossil Canyon	1:30.18	1:21.55
Jungle Falls	1:02.50	0:54.13
Hot Top Volcano	1:30.71	1:22.48
Whale Bay	1:13.11	1:04.11
Pirate Lagoon	1:28.56	1:13.51
Crescent Island	1:33.16	1:25.01
Treasure Caves	1:05.63	0:55.05
Everfrost Peak	1:48.00	1:37.63
Walrus Cove	2:06.28	1:56.60



FORSAKEN
NINTENDO 64

Invincibilità
Nella schermata con la scritta «Press Start», premete A, Z due volte, SU, SINISTRA, C SINISTRO due volte, C BASSO.

Saltare l'Intro
E' troooppo lunga! Premete Reset non appena la sequenza ha inizio. Potrete passare alla schermata successiva premendo START.

Selezione del Livello
Nella schermata con la scritta «Press Start», premete A, R, Z, SU col due volte, C ALTO, C BASSO due volte. A questo punto scegliete il livello che più vi piace.

Modalità «Fil Di Ferro»
Questo trucco permette di trasformare il gioco in un insieme di sagome inconsistenti. Nella schermata con la scritta «Press Start», premete L due volte, R, Z, SINISTRA, DESTRA, C ALTO, C DESTRO.

Modalità di Gioco col Sangue
Sangue, sangue dappertutto! Nella schermata con la scritta «Press Start», premete Z, GIU', C ALTO, C SINISTRO per quattro volte, quindi C BASSO.





Mondo Segreto
Nella schermata del menù principale, quello con le scritte «Game Start», «Time Attack» e via dicendo, premete L, SU, R, GIU'. Eseguite le operazioni summenzionate, vedrete apparire un minuscolo personaggio. Quando selezionerete la modalità «Puzzle Game» vedrete apparire un nuovo mondo selezionabile come lo sono gli altri. Si chiama, manco a dirlo, «Another World» (un altro mondo).

BUST-A-MOVE 2
NINTENDO 64

Personaggi Bonus (Modalità «Vs»)
Immettete il codice del mondo inedito (Another World) alla schermata col titolo del gioco (L, SU, R, GIU'), quindi, anziché richiamare la modalità Puzzle, andate alla modalità Player Vs. Player. Giunti a destinazione, potrete scegliere il personaggio che più vi piace. Il numero dei personaggi disponibili aumenterà in base al livello che avete raggiunto. Quindi, se finirete il gioco nella sua totalità, potrete scegliere qualunque personaggio.

Salto di Livello
Mentre affrontate un livello premete Z, L, R e A simultaneamente per passare allo stage successivo in un batter di ciglio.

Personaggi Nascosti (Puzzle Mode)
Nella schermata del «Puzzle Mode» (dove si sceglie A o B) premete SINISTRA, SINISTRA, SU, GIU', L, R, L, R e infine L e R simultaneamente. Questa operazione farà apparire una schermata per la selezione del personaggio nella quale potrete scegliere anche uno dei boss. Un consiglio: premete i tasti summenzionati lentamente.



ROBOTRON
NINTENDO 64

50 Vite
Richiamato il menù in cui effettuare le regolazioni preliminari, premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, C SINISTRO, C DESTRO, C SINISTRO, C DESTRO.

Selezione del Livello
Nello stesso menù usato per ottenere le 50 vite supplementari, premete GIU', SU, C SINISTRO, GIU', C SINISTRO, C DESTRO, GIU', C DESTRO.

MEGA SCONTO PER UN
CON DEI SUPER VANTAGGI !

MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON DEI VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI. VUOI SAPERE QUALI ? ECCOLI:

SPECIALE SCONTO del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO. Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA. Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66030285 dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 17.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente il numero o i numeri mancanti.



Allora scegli di abbonarti a Mega

MEGA ABBONAMENTO



Nome ____________________ Cognome ____________________
Via e numero ____________________ Cap ________
Città ____________________ Prov. ________ Tel. ____________

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE*
ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERÒ:

☐ CON BOLLETTINO POSTALE ALLEGATO ALLA RIVISTA
☐ CARTA DI CREDITO ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito ____________________
nome e cognome del titolare della carta ____________________
data di scadenza ____________________
firma del titolare ____________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ____________________

Console, scegli di essere "MEGA"

MEGA trix Banjo-Kazooie

La Guida - Parte prima

Eta bonga a tutti (non dice così Mumbo Jumbo nella sua capanna? Ma sì che dice così) e credete ai vostri occhi: vi abbiamo preparato in un colpo solo un tour all'interno dei primi cinque livelli di Banjo-Kazooie, con tutto quello che vi serve per arrivare felici alla fine. Il prossimo numero sveleremo tutti i rimanenti segreti relativi al gioco ma, ehi, quella che vi trovate sotto gli occhi è davvero la vivisezione del platform più mitico del momento!

Eccovi alcuni consigli generici da tenere a mente durante lo svolgimento della vostra nobile crociata:
Il gioco è composto da nove livelli, ognuno dei quali contiene 10 pezzi di puzzle. In ogni livello c'è un interruttore che reca l'immagine di Gruntilda: premendolo farete apparire altri pezzi di puzzle all'interno del Covo di Gruntilda. Non è necessario raccogliere tutti i 100 pezzi di puzzle per finire il gioco, ma se ci riuscirete verrete premiati con un finale a sorpresa. Lo stesso vale per le note musicali, perciò cercate di prenderle tutte.
Prestate attenzione a ogni cosa. Persino le voci delle creature animali sono importanti per la riuscita dell'impresa.
Cercate Brentilda, la sorella buona di Gruntilda. Trascrivete su un foglio di carta i tre indizi che vi concede. Se siete a corto di energia, Brentilda vi rimetterà in sesto.
Ogni livello ospita, debitamente nascosti, due contenitori di miele. Trovatene sei e otterrete una casella di energia in più.

VITE SUPPLEMENTARI

1. In una delle casupole abbattute.
2. In cima alla Torre delle Formiche, all'esterno.



LIVELLO 1
MUMBO'S MOUNTAIN

Entrati nel covo di Gruntilda, saltate sopra le colonne verdi per agguantare il primo simpatico pezzo di puzzle. Fatto ciò, passate attraverso il volto di roccia con gli occhi che emettono bagliori rossastri per entrare nel primo livello: Mumbo's Mountain.



Conga il Gorilla
Fate in modo che Conga colpisca gli interruttori posti sul terreno con le arance. Sostate brevemente su ciascuno di essi, quindi allontanatevi per evitare di essere colpiti. Quando tutti e tre saranno premuti potrete agguantare un altro pezzo di puzzle.



Chimpy la Scimmietta
Salite sull'albero di Conga per rubare le arance, quindi date i frutti alla scimmietta Chimpy per avere in cambio un pezzo di puzzle.

NUOVE MOSSE

Lancio di uova: Sullo strapiombo vicino a Conga.
Talon Trot: Vicino alle rovine.
Beak Buster: Nel villaggio.





Ancora Conga
Saltate verso le sporgenze situate sopra Chimpy e raccogliete tutte le uova. Fatto ciò, tornate indietro e mettetevi sulla piattaforma situata di fronte a Conga, quindi colpite lo scimmione con tre uova evitando le sue arance.



Le Rovine
Date una bella occhiata alla zona delle rovine. Questo pezzo di puzzle si trova sul terrapieno situato in mezzo alle rovine stile Stonehenge.



Il Pendio
Date un'occhiata alle sporgenze di cui è corredato il pendio situato vicino al punto di partenza. Il vostro pezzo di puzzle è lì che vi aspetta: andate a prenderlo!



Juju
Sparate delle uova nelle bocche di Juju, il totem di Mumbo: alla fine svanirà nel nulla lasciandosi dietro un pezzo di puzzle.



Il Villaggio
Andate al villaggio ed eseguite la mossa del Beak Bust per sfasciare tutte le casupole. L'ultima contiene un pezzo di puzzle.



Il Teschio di Mumbo
Effettuate il Flap Flip Jump per agguantare il pezzo di puzzle nascosto nell'occhio sinistro del capanno a forma di teschio di Mumbo. Potete acquisire questi pezzi solamente imparando alla svelta come eseguire le vostre mosse speciali, perciò leggete attentamente le indicazioni datevi dalla vecchia talpa.

ECCO DOVE SI TROVANO I JINJOS!



Azzurro: Sull'isola situata nelle vicinanze del ponte.



Verde: Nella casupola sfasciata. Prima, però, dovrete sfasciarla.



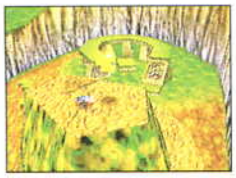
Rosa: Sulla montagnola situata vicino al punto di partenza. Il piccoletto si farà individuare emettendo un fischio.



Arancione: Sulla sommità delle rovine.



Giallo: Sulla sporgenza situata sulla pendenza marrone.

La Torre delle Formiche

Raccogliete cinque teschi di Mumbo, quindi recatevi nel suo capanno per farvi trasformare in una formichina. A questo punto potete salire verso la sommità della torre abitata dalle formiche giganti per acquisire un pezzo di puzzle.



Il Covo di Gruntilda

Colpite l'interruttore di Gruntilda situato sull'ultima colonna nei pressi di Conga per far apparire un pezzo di puzzle sulla sommità della collina situata al di fuori del livello. Trasformatevi in formica, quindi abbandonate il livello e risalite la collina summenzionata per andare a prenderlo.

DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE MUSICALI



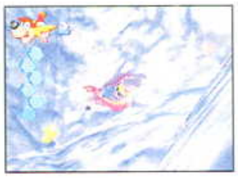
7 sul ponte, 6 nello stagno, 9 sul sentiero che conduce alla torre, 4 sul sentiero che conduce alle rovine, 14 sulla sommità delle rovine, 21 sulle sporgenze situate sulla pendenza marrone, 18 sulla pendenza verde, 6 sul tetto delle casupole, 5 nella casupola abbattuta, 4 nella casupola di Mumbo e 6 nella torre. Prendetele tutte!

LIVELLO 2

TREASURE TROVE COVE

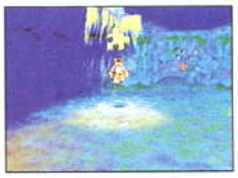
Inserite i pezzi di puzzle acquisiti nel dipinto di Treasure Trove Cove, quindi salite la rampa e gettatevi nello specchio d'acqua che contiene le uova.

Uscite attraverso il volto situato sulla parete della caverna per raggiungere la stanza che contiene il forziere del tesoro. Saltateci dentro e voilà, eccovi a Treasure Trove Cove!



La Mina Sommersa

Giunti al di là della Salty Hippo, saltate da una cassa galleggiante all'altra e salite la scalinata per raggiungere lo specchio d'acqua contenente la mina, quindi raggiungete il fondo a nuoto.

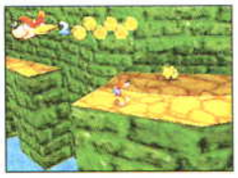
Il Guscio di Nipper

Quando Nipper smette di dormire, fatevi sotto e colpite i suoi occhi col becco martellante di Kazooie. Fate quanto suggerito tre volte per sconfiggerlo, quindi entrate nel suo guscio e fate fuori i due granchi.



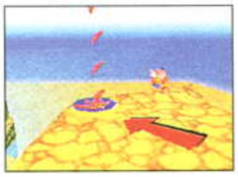

La Salty Hippo

Effettuate il Beak Bust sulla botola situata sul ponte della Salty Hippo, quindi immergetevi per cercare l'oro. Consegnate il bottino a quel piagnucolone di Cap'n Blubber. Saltate oltre il bordo della nave e attraversate a nuoto la feritoia per il cannone per raccogliere il resto. Come prima, consegnate le ricchezze recuperate a Cap'n Blubber, così riceverete un pezzo di puzzle.



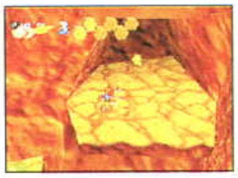

La Sporgenza sulla Scogliera Verde

Saltate da una sporgenza all'altra col doppio salto finché non raggiungete il pezzo di puzzle.



La Caccia al Tesoro

Seguite il sentiero sopraelevato verde per raggiungere la sommità della pietra con la «X» rossa. Colpite la «X» col Beak Blast e vedrete apparire una freccia. Seguite le frecce e colpite le «X» col Beak Blast finché non appare la scritta "You'll never find me" (traduzione: "Non mi troverai mai"). Saltate sull'isola con la «X» rossa, colpite quest'ultima col Beak Blast e quindi fate altrettanto sul forziere onde acquisire un pezzo di puzzle.



La Caverna con la Piattaforma Propulsiva

Saltate per le colonne con le piattaforme propulsive per raggiungere la parete rocciosa. All'interno della caverna troverete un pezzo di puzzle.




Il Rompicapo delle Piastrelle

Cercate il secchio, quindi gettatevici dentro dalla sporgenza soprastante. Riempite il suo foro sparandogli dentro le uova, così prosciugherete lo specchio d'acqua sottostante e potrete entrare nel castello di sabbia.

Al suo interno dovrete colpire le lettere che formano il nome BANJO KAZOOIE col Beak Blast prima che il tempo si esaurisca.

Fatto ciò, uccidete il granchio e prendete il pezzo di puzzle.

NUOVE MOSSE



Volare: Nel nido del corvo della Salty Hippo.

Salto sulla Piattaforma Propulsiva: Sulla sommità dello strapiombo, vicino alle colonne.

ECCO DOVE SI TROVANO I JINJOS!



Giallo: Sulla sommità della palma situata sul punto più alto dell'isola.



Arancione: Sulla sporgenza situata vicino al primo pezzo di puzzle.



Rosa: Sulla colonna situata accanto all'ultima roccia della caccia al tesoro.



Verde: In cima all'albero della Salty Hippo.



Azzurro: Sotto il pontile dove Banjo inizia la sua ricerca.



Il Tesoro di Gruntilda

Di fronte alla caverna che conduce al faro c'è una caverna che contiene un forziere che azzanna. Saltate dentro detto forziere per raccogliere il pezzo di puzzle che vi è contenuto. Questa è un'impresa un po' difficile, dato che il forziere cercherà di recidervi le ali.



Il Faro

Dal nido del corvo di Salty Hippo volate verso l'arco situato al centro dell'isola per raggiungere la caverna sulla destra, quindi volate attraverso quest'ultima per riapparire presso il punto più alto dell'isola. Seguite le rampe finché non raggiungete l'estremità inferiore del faro. Sfondate la porta col Beak Barge e raccogliete il pezzo di puzzle presso la sommità del faro.



Il Covo di Gruntilda

Colpite l'interruttore di Gruntilda, così il cannone sparerà un pezzo di puzzle sul ponte della nave situata al di fuori di questo livello. Andate a prenderlo!

DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE



4 sul pontile, 12 sulla scalinata che sale fino al forziere che azzanna, 3 nella pozza di rocce al di là del pezzo di puzzle, 8 sulle palme situate vicino alla Salty Hippo, 12 sul sentiero roccioso elevato, 6 dentro il guscio di Nipper, 11 nelle corde della Salty Hippo, 8 nella stiva della Salty Hippo, 4 nel forziere, 4 sul sentiero sopraelevato che conduce alla torre, 3 sulla piattaforma propulsiva situata sopra la colonna di pietra, 6 sull'ultima roccia della caccia del tesoro, 5 sul castello di sabbia sommerso, 4 dentro il castello di sabbia sommerso, 1 presso l'entrata che conduce al punto più alto dell'isola, 3 sulle rampe a spirale situate presso il punto più alto dell'isola e 5 in cima al faro.

VITE SUPPLEMENTARI

1. Sulla sporgenza situata vicino al primo pezzo di puzzle.
2. Sulla cassa situata vicino all'Isola di Sharkfood.
3. Nel primo baratro situato lungo il sentiero sopraelevato.



LIVELLO 3

CLANKER'S CAVERN

Saltate dalla piattaforma propulsiva situata vicino alla rampa verde per raggiungere il puzzle, quindi seguite la rampa per raggiungere il canale di scolo.

Saltate sulla sommità del condotto e passate attraverso il tunnel. Gettatevi sulla destra, quindi colpite l'interruttore col Beak Blast per sollevare due condotti. Saltate oltre per raggiungere il lago e la Caverna di Clanker.



La Lunga Nuotata

Nuotate lungo il lato sinistro di Clanker: vicino alla sua coda troverete un condotto. Fate il pieno di ossigeno, quindi nuotate attraverso questo condotto più in fretta che potete. Raccogliete il pezzo di puzzle, quindi tornate indietro prima di affogare.



I Granchi Mutanti

Percorrete a nuoto il tunnel situato vicino alla coda di Clanker per raggiungere la stanza che contiene i granchi mutanti. Colpiteli col Beak Bust e un altro pezzo di puzzle cadrà nelle vostre mani.





L'Ancora di Clanker

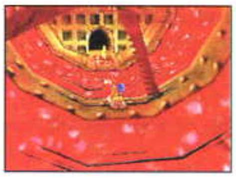
Raggiungete a nuoto l'estremità inferiore della catena che sorregge l'ancora di Clanker, quindi nuotate attraverso l'anello formato dalla chiave che trattiene il pesce. Fatelo per tre volte e la catena si allenterà permettendo a Clanker di emergere. Quando tutto è risolto, raccogliete il pezzo di puzzle che appare sul suo dorso.





Lo Sfiatatoio

Saltate sul bullone che viene sparato fuori dallo sfiatatoio posto sul dorso di Clanker, quindi seguite con prudenza il percorso così raggiunto per raggiungere il pezzo di puzzle.



La Gola di Clanker

Mentre il bullone si trova a mezz'aria, gettatevi nello sfiatatoio di Clanker, quindi schivate le lame rotanti per raggiungere il pezzo di puzzle.



I Visceri di Clanker

Saltate o nuotate attraverso l'intera fila di anelli, cominciando con quello verde, prima che il tempo a vostra disposizione abbia termine. Ci vorrà un po' di pratica, ma alla fine vincerete!



Le Affettatrici

Volate attraverso il tunnel situato a grande altezza nella stanza degli anelli per raggiungere un altro passaggio pieno di affettatrici. Se riuscirete a evitare tutte le lame, dall'altra parte del percorso troverete un pezzo di puzzle.

VITE SUPPLEMENTARI

Le vite che potete trovare in questo livello sono due.

1. Sopra la piattaforma propulsiva situata nel Covo di Clanker.
2. Dentro il condotto verticale quadrato situato nel Covo di Clanker.

NUOVE MOSSE



Invulnerabilità: Presso l'ingresso della stanza con le affettatrici (7° pezzo di puzzle).

ECCO DOVE SI TROVANO I JINJOS



Azzurro: Nel condotto subacqueo alla destra di Clanker.



Verde: In fondo alla cavità dove giace l'ancora di Clanker.



Rosa: Attraverso il passaggio nel margine dei visceri di Clanker.



Arancione: Saltate dalla pinna sinistra alla piattaforma, poi saltate a sinistra, salite lungo il tubo. usate un Beak Bust con la grata.



Giallo: Nella stanza situata presso il punto di partenza, seguite il sentiero formato dai condotti sospesi a grande altezza. Il piccoletto si trova dietro l'arnia per le api.



La Coda di Clanker

Inerpicatevi sulla coda di Clanker e saltate verso la piattaforma situata più in là. Dietro il cancello troverete un pezzo di puzzle.





Il Dente Guasto

Sulle isolette che costeggiano i lati della bocca di Clanker, sparate al dente giallo con le uova, quindi nuotate attraverso la cavità così prodotta.

DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE MUSICALI



8 sul condotto che funge da passerella, 6 nel condotto che porta al Covo di Clanker, 7 nel condotto alla sinistra di Clanker, 8 nella stanza dei granchi mutanti, 2 nelle nicchie che sovrastano la piattaforma propulsiva, 8 sotto la catena dell'ancora di Clanker, 10 sul dorso di Clanker, 4 sulla passerella sospesa sopra Clanker, 6 nella gola di Clanker, 8 nella bocca di Clanker (vicino ai granchi), 5 nel tunnel che conduce lontani dai Visceri di Clanker, 3 nell'altro tunnel che conduce lontani dai Visceri di Clanker, 6 nella stanza con le lame veloci, 4 sul condotto situato lungo la parete alla sinistra di Clanker, 5 sul condotto inclinato situato lungo la parete alla sinistra di Clanker e 10 sul condotto sospeso a grande altezza presso la parte posteriore del Covo di Clanker.



Il Covo di Gruntilda

Colpite l'interruttore di Gruntilda situato all'interno di Clanker col Beak Bust e gli occhi del mosaico deposto sul pavimento raffigurante il volto della strega usciranno fuori dalle loro orbite. Ricacciateli nelle loro orbite col Beak Bust e acquisirete un pezzo di puzzle.

LIVELLO 4

BUBBLEGLOOP SWAMP

Usciti dalla caverna di Clanker, premete il secondo interruttore, quindi arrampicatevi sul condotto sospeso sopra lo specchio d'acqua.
Premete l'interruttore della griglia e nuotateci dentro per raggiungere i pezzi di puzzle.
Tornate alla stanza delle tubature e risalite la collina per raggiungere la stanza della palude con la statua di Gruntilda.
Varcate la porta sulla sinistra per accedere alla palude.



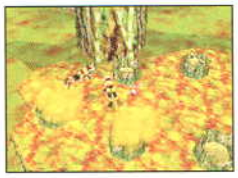
L'Uovo Rosa

Saltate sulla piattaforma propulsiva per raggiungere la sommità dell'uovo rosa, quindi usate il Beak Bust per rompere il primo guscio. Scendete giù e colpite il fianco col becco martellante di Kazooie per rompere il secondo. Continuate a rompere i vari strati finché non appare il pezzo di puzzle.



La Corsa nella Palude

Colpite l'interruttore verde recante il simbolo del puzzle col Beak Bust e un pezzo di puzzle apparirà sul sentiero situato sopra di voi, ma attenzione: avrete solo 45 secondi di tempo per andare a prenderlo!
Cambiate Banjo con Kazooie e fatevi sotto.



I Flibbit

Recatevi all'isola con i sei ceppi d'albero. I Flibbit saltano fuori da ognuno di questi ceppi e vi aggrediscono in coppie. Colpiteli due volte (meglio se con il becco martellante di Kazooie) e uccideteli tutti per ottenere un pezzo di puzzle.



Tanktup la Tartaruga

Colpite una pinna della tartaruga Tanktup col Beak Blast e questa la ritirerà nel suo guscio. Ripetete la procedura con le altre tre pinne e l'animale sputerà fuori un pezzo di puzzle.



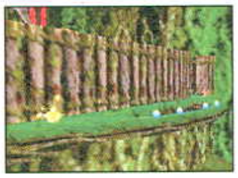
Il Coro di Tiptup

Mettete piede nella bocca di Tanktup per andare a trovare il coro di Tiptup. Memorizzate e riproducete le tre sequenze di note e colori, così Tiptup vi consegnerà un pezzo di puzzle.



Il Villaggio in cima agli Alberi

Sfasciate la prima casupola col Beak Blast per far venire alla luce la piattaforma propulsiva. Saltate verso l'alto per raggiungere la casupola successiva e continuate così. L'ultima casupola contiene un pezzo di puzzle.



Il Labirinto nella Palude

Salite la rampa situata vicino al coccodrillo e prendete gli stivali per attraversare il labirinto allagato il più rapidamente possibile, cambiando stivali. A fine percorso, premete l'interruttore per 10 secondi onde raccogliere un pezzo di puzzle.

VITE SUPPLEMENTARI

1. Sulla sommità dell'uovo rosa.
2. Nella palude, vicino alle casupole.
3. Vincendo la gara con Mr Vile (3 round in tutto).

NUOVE MOSSE

Gli Stivali da Guado: Esplorate la prima stanza.





Croctus e compagni
Sparate un uovo nella bocca del coccodrillo giallo situato vicino all'entrata. L'animale sparirà e un suo simile si materializzerà nelle vicinanze. Trovate tutti i coccodrilli e sfamateli con lo stesso sistema. L'ultimo di essi ha in sé un pezzo di puzzle.



Mr. Vile
Cercate la casupola di Mumbo nel labirinto per diventare un mini-coccodrillo. Passate attraverso la narice per incontrare Mr. Vile, quindi cercate di vincere 3 round del gioco in cui dovete mangiare gli Yumbly.



Il Covo di Gruntilda
Colpite l'interruttore di Gruntilda situato nel villaggio in cima agli alberi e il cappello della statua di Gruntilda situata nella stanza della palude esploderà. Salite i gradini di questa stanza per raggiungere la camera col vaso d'oro al centro. Abbattete le porte murate col Beak Barge per andare a cercare l'interruttore della piattaforma propulsiva. Premetelo per mettere in funzione la piattaforma propulsiva situata vicino al vaso, quindi usatela per saltare dentro il vaso. Precipiterete lungo la parte interna della statua di Gruntilda fino a piombare sul pezzo di puzzle che stava all'estremità inferiore della statua, dietro alle sbarre.

ECCO DOVE SI TROVANO I JINJOSI



Azzurro: Sulla sommità della "leva del cambio" situata dietro al coccodrillo.



Verde: Lo troverete vicino al sentiero sospeso.



Rosa: Sotto una delle isole che ospitano le casupole.



Arancione: Facile, proprio dietro Tanktup.



Giallo: Sulla colonna vicina al primo ponte.

DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE MUSICALI



5 sul primo ponte, 15 sui tronchi galleggianti, 5 vicino all'uovo rosa, 20 sul sentiero che conduce al secondo pezzo di puzzle, 5 sul naso del coccodrillo, 5 nella palude situata alle spalle del coccodrillo, 4 sulle pinne di Tanktup, 9 nella palude situata sotto le casupole, 6 nelle narici del coccodrillo, 12 nel labirinto paludoso, 6 nel ventre di Tanktup, 5 nella casupola sfasciata e 3 in cima alle "leve del cambio" dietro il coccodrillo.

LIVELLO 5
FREEZEEZY PEAK

Andate alla caverna paludosa che contiene gli stivali da guado, quindi usate detti stivali per correre attraverso il condotto rivestito di melma. Mettete i pezzi di puzzle al loro posto, prendete gli stivali dall'entrata sovrastante e tornate di corsa alla caverna col vaso dorato. Da qui attraversate la stanza piena di ragnatele per raggiungere la caverna rivestita di ghiaccio. Qui troverete l'entrata da varcare.





I Divoratori di Twinkly
Colpite il regalo situato alla fine del sentiero sopraelevato col Beak Blast, quindi liberate i Twinkly. Fatto ciò, liquidate i divoratori di Twinkly col Beak Blast. Se i Twinkly raggiungeranno l'albero prima che il tempo scada, un interruttore si materializzerà sul vaso.
Sparate 3 uova per accendere l'albero, quindi recatevi di corsa nel punto di "decollo" situato sui regali. Volate attraverso la stella situata in cima all'albero per 3 volte, quindi saltate nel vaso e inerpicatevi sull'albero.





Addosso al Pupazzo di Neve!
Imparata la mossa Beak Bomb, prendete il volo e attaccate i pupazzi di neve. Mirate alle croci rosse poste sui loro cappelli. Quando tutte le croci svaniranno nel nulla, un pezzo di puzzle apparirà in cima al cappello del pupazzo di neve gigante.



Wozza il Tricheco
Raggiungete in volo l'isola di Mumbo per essere trasformati in un tricheco, quindi recatevi alla caverna del tricheco Wozza. Questo vi darà un altro pezzo di puzzle.



Addosso ai Bottoni!
Decollate e dirigetevi verso il pupazzo di neve gigante. Colpite i tre bottoni a forma di bersaglio posti sul suo torace col Beak Bomb e un pezzo di puzzle cadrà ai suoi piedi. Prendetelo e datevela a gambe.



I Regali di Natale
Trovate tre regali e dateli ai cuccioli dell'orso Boggy che vivono nell'igloo. Il primo regalo si trova sull'isola, il secondo all'interno dell'albero di Natale e il terzo sul naso del pupazzo di neve gigante.



La Pipa
A piedi o volando, salite sulla testa del pupazzo di neve gigante e camminate con cautela lungo il cannello della sua pipa. Il pezzo di puzzle si trova dentro il fornello della medesima.



Acrobazie con lo Slittino
Salite sulla testa del pupazzo di neve, quindi piombate sullo slittino con un salto. Scivolerete lungo la rampa: volate oltre e atterrate sul ventre di Boggy, l'orso ammalato, per fargli sputare il pezzo di puzzle che ha in corpo.

VITE SUPPLEMENTARI

1. Dietro il cristallo azzurro situato sopra la caverna di Wozza.
2. Nella caverna di Wozza, vicino al blocco di ghiaccio.
3. Sulla sommità della casupola di Mumbo. Per raggiungerla dovrete volare.

NUOVE MOSSE



Beak Bomb: Dietro al mucchio di pacchi natalizi.



La Corsa in Slittino

Trasformatevi in tricheco, quindi recatevi allo spiazzo situato dietro alla prima rampa per incontrate Boggy e competere con lui in una corsa con gli slittini. Non mancate le porte, altrimenti dovrete ricominciare tutto daccapo, e saltate per conquistare la testa della gara. Battete Boggy e un altro pezzo di puzzle sarà vostro.



Un'altra corsa

Quando avete le scarpe da tennis tornate da Boggy per effettuare un'altra corsa. Questa volta, però, la farete a piedi.

DOVE TROVARE TUTTE LE NOTE MUSICALI

9 sulla prima pendenza, 4 dietro la prima pendenza, 5 intorno allo specchio d'acqua gelata, 6 sul tetto della baita, 4 in cima al mucchio di regali, 4 intorno al podio del pupazzo di neve, 10 intorno ai piedi del pupazzo di neve gigante, 4 vicino alla caverna di Wozza, 6 nella casupola di Mumbo, 9 nello specchio d'acqua situato vicino alla casupola di Mumbo, 19 sulla sciarpa del pupazzo di neve gigante, 12 all'interno dell'albero di Natale, 8 sulla sommità del cappello del pupazzo di neve gigante.



Il Covo di Gruntilda

Premete l'interruttore di Gruntilda situato sotto il pupazzo di neve e il portello si aprirà. Quando avete le scarpe da tennis, tornate qui e lacerate le ragnatele con le uova. Saltate al secondo piano e cercate la sporgenza sulla quale si trovano le scarpe da tennis. Premete l'interruttore situato dietro le scarpe, raccogliete dette calzature, saltate giù e precipitatevi alla caverna con le ragnatele, dove è apparsa la pedana per il decollo. Prendete il volo e volate attraverso il tunnel posto a grande altezza per raggiungere il calendario. Il pezzo di puzzle si trova presso l'apertura situata sulla sua sommità.

ECCO DOVE SI TROVANO I JINJOSI



Azzurro: Sulla sommità della scopa sorretta dal pupazzo di neve.



Verde: Dietro la baita ricoperta di neve.



Rosa: In cima al grosso mucchio di regali.



Arancione: Sulla sporgenza situata nella caverna di Wozza.



Giallo: Sul ripiano posto a grande altezza nella casupola di Mumbo.



MEGA trix

Forsaken

La Guida - Parte seconda

Ci addentriamo ulteriormente nel gioco e i pericoli che affrontiamo sono sempre più grandi. E' la volta del livello Medio. Ci siete? Okay, andiamo!

BRIEFING

La vittoria può essere conseguita non solo imparando a gestire in modo efficiente il sistema di controllo ma anche utilizzando svariate tattiche di gioco. Per superare i livelli che vi attendono nel percorso Medium dovrete imparare e mettere in pratica alcune tecniche di combattimento. Continuate a leggere e vincerete...



Tattica-base di battaglia no. 1
I nemici si mimetizzano coi fondali molto bene. Non precipitatevi nei corridoi pensando che non ci sia nessuno. Tutto a un tratto appariranno e per voi sarà la fine!



Tattica-base di battaglia no. 2
Tutti i nemici producono un'onda d'urto quando vengono distrutti: assicuratevi di non stare troppo vicini ai vostri bersagli, altrimenti perderete notevoli quantità di energia.



Spostatevi in continuazione
Anche se in alcuni punti dovete stare fermi o addirittura nascondervi, nella maggior parte dei casi è molto importante che continuiate a spostarvi. Evitate di fare i bersagli facili.



Tenete gli occhi bene aperti!
Folgorate o tamponate tutto ciò che sembra un po' diverso dai soliti elementi scenografici. Potrebbe essere un oggetto segreto da raccogliere, magari qualcosa che può farvi molto comodo.



Tenete le orecchie bene aperte!
Usate il vostro udito per rilevare i nemici che sparano dietro l'angolo o il suono che producono quando si moltiplicano. State sul chi vive.



Impiego strategico delle mine
La collocazione di una mina in una linea può dar luogo a una serie di esplosioni a catena. Tenetelo bene a mente, così eviterete disastri e magari potrete addirittura sfruttare la cosa per fregare l'opposizione.

CATCH THE ORB

Il Golden Orb of Matter è un oggetto di grande importanza religiosa per l'MDF. Rubate l'Orb e li farete cadere nella depressione, compreso il vostro arcinemico Babalas. Una volta che l'avrete recuperata, ritornate al teletrasporto. Attenti però, perché quattro Bounty Hunters faranno del loro meglio per fermarvi!

Legenda
- **Punto di partenza**
- **Oggetto da raccogliere**
- **Su/Giù**
- **Porta**
- **Interruttore**
- **Grata/Finestra**
- **Punto trattato nella guida**



INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Croydon, Regno Unito

Suggerimento: In questo livello gli oggetti da raccogliere sono pochi. Agguantate i potenziatori delle armi solo quando è assolutamente necessario, e quando sono in mano vostra usateli con saggezza.



Dopo aver fatto saltare il Metatank, scendete lungo il tunnel situato al punto A per raggiungere il punto B. Cercate di passare sotto il Metatank per colpirlo: esso può spararvi con una sola batteria.



Vedrete la Sfera cadere nelle mani di Cerbero, il cacciatore di taglie. Sbarazzatevi dei nemici che scaturiscono dal punto C per aprire la porta situata al punto D.



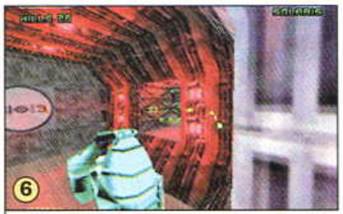
Qui incontrerete un altro cacciatore di taglie: Septre. Se vi tratterrete presso la porta contrassegnata con la lettera «E», la canaglia non vi sparerà addosso.



Quando Septre toglie il disturbo, varcate la porta situata al punto «E» per raggiungere il punto «F». Varcate quindi la porta situata al punto «G», attraversate ciò che si trova dall'altra parte fino in fondo e azionate l'interruttore situato al punto «H». Da qui raggiungete la stanza situata al punto «I».



Azionate l'interruttore situato al punto «J» per aprire la porta situata al punto «K», quindi scendete lungo il tunnel.



L'area situata al punto «L» ospita i cacciatori di taglie Cerbero e HK-5. Uccidete entrambi, quindi raccogliete la Sfera.



Ora avete due scelte. Se volete restare nel percorso Medium, tornate alla stanza situata davanti al punto «A» per finire il livello.



Se invece volete passare al percorso Hard, salite lungo il tunnel situato al punto «M». Togliete di mezzo Jo, il quarto e ultimo cacciatore di taglie. Tornate quindi alla stanza situata davanti al punto «A», così vi trasferirete nel livello «Refinery».

CACCIATORI DI TAGLIE

La feccia volante contro cui combattete
Questi quattro apparecchi appaiono nel livello «Catch The Orb». Il loro obiettivo è semplice: toglier vi di mezzo.

Septre



Dispone di ottimi scudi e armi potenti ma lascia a desiderare quanto a velocità e accelerazione.
E' fatto di carne putrescente, dato che la madre che lo portava in grembo fu contaminata mentre lavorava in un laboratorio di ricerca genetica.

Cerbero



E' dotato di scudi potenti, ma in tutti gli altri campi si colloca nella media.
Membro del «Guardian», una squadra speciale di vigilanti. In Cerbero di umano c'è solo il cervello.

Jo



E' molto agile e ha proiettili da vendere, ma è anche piuttosto debole.
«Robot Wars» era una sport in voga nel 20° secolo. Jo lo pratica anche adesso che è illegale.

HK-5



Potente per capacità difensivo-offensive, ma assai lento. Come i Replicanti di «Blade Runner», i robot militari della serie HK-5 erano troppo intelligenti e così si ribellarono ai loro padroni.

ALPHA

Le armi disponibili in questo livello comprendono Mug, Pine Mines, Powerpods, missili Scatter e Solaris. Usatele sui nemici giusti: è così che vanno usate. Il vostro apparecchio non subirà alcun danno se volerete radenti la superficie del magma, perciò usatela per scivolare sotto i velivoli e le batterie dell'opposizione e avere così la possibilità di distruggerli facilmente.



INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Popocatepetl, Messico
Suggerimento: Non c'è alcun'arma o scudo da raccogliere, perciò ogni colpo conta. Usate i missili sugli Swarm e le Armi Primarie sugli Hunter.



Ripulite l'area situata al punto «A». Attraversate il passaggio per raggiungere il punto «B». Attraversate il tunnel da cui provengono i nemici volanti.



Ripulite l'area situata al punto «C». Tornate giù e raggiungete il punto «D». Semplice.



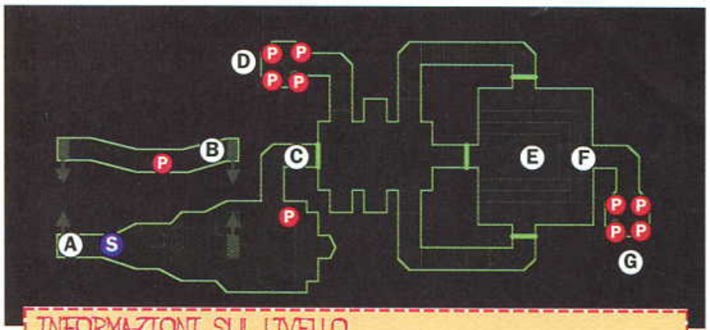
Scendete lungo il tunnel situato «E». Prima abbattete tutti i nemici situati al punto «F», quindi scendete nuovamente lungo il tunnel per raggiungere il punto «G».



Se avete sgombrato il livello dai cattivi soggetti che l'occupavano finirete il livello in questo punto. In caso contrario, fate un bel ripulisti.

MALDROID

Il covo di Maldroid è protetto da una legione di guerrieri. Procurategli una certa quantità di danni prima che il segnalatore appaia.
Questo livello è un'anticipazione di cose a venire e dà al Pioncyclist l'opportunità di affinare le proprie capacità di combattente.



INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Babalas, Asia
Suggerimento: Abbiate cura di non stare troppo vicini alle porte che si aprono verso l'esterno quando le aprite, altrimenti vi schiacceranno contro la parete.



Togliete di mezzo gli Shade e il Mug situato dietro di voi. In fondo al tunnel troverete un Powerpod. Seguite il tunnel che conduce alla Moon Hall. Nella camera troverete uno scudo e anche qualche cattivone da conciare per le feste.



Attraversate il tunnel per raggiungere la Sun Hall. Attenzione, questa sala è gremita di nemici. Recatevi al bordo esterno della sala: le colonne vi proteggernno



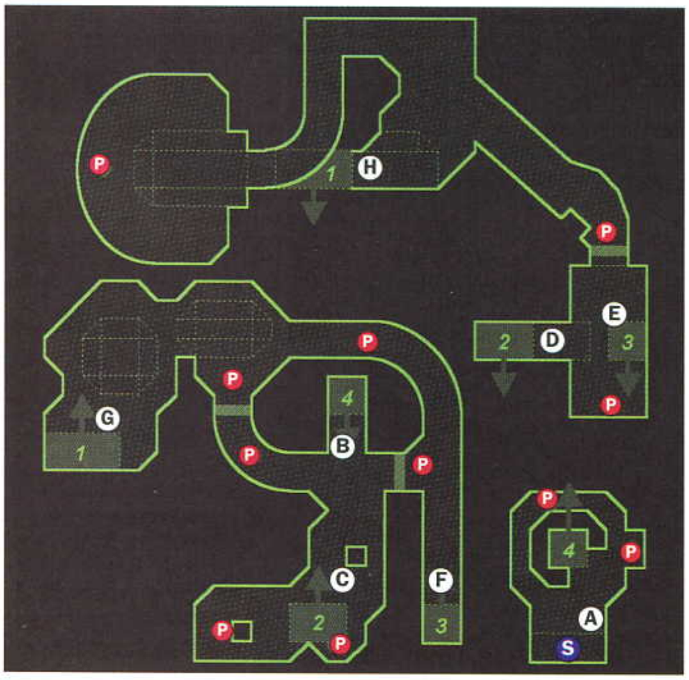
Il foro rosso situato in alto contiene un Solaris e riconduce alla Moon Hall. Attraversate il tunnel giallo per raggiungere il Crucible.



Nel Crucible, una sala blu piena di fumo verde, state attenti alla batteria laser e ai due Shade. Agguantate la Suss Gun prima di annientarli. Fatto ciò, proseguite verso la Crystal Room.

SHIP

La Ship è il veicolo spaziale destinato al trasporto delle truppe dell' MDF: dovete annientare tutti i nemici che stanno al suo interno.
Se vi imbattete in una grossa moltitudine di nemici, fatevi largo tra la folla con una bella accelerazione, quindi giratevi e toglieteli di mezzo stando alle loro spalle. A volte questo sistema è più efficace di una raffica a ventaglio.



NEMICI TERRESTRI

Non possono volare, ma possono benissimo farvi fuori stando sulla superficie. I nemici terrestri come i carri armati possono spostarsi dappertutto, anche se lentamente. Sono un bersaglio facile, ma in compenso sono ben protetti e armati.

Laz Bot
E' il più lento dei robot su cingoli. E' provvisto di un Beamlaser capace di ruotare di 360° lungo l'asse orizzontale. Per fortuna non può fare altrettanto sul piano verticale.



Legz
Una variante bipode del Mec Ton che si sposta con una velocità leggermente superiore ed è munita di micidiali missili Mug.



Mec Ton
Un carro armato estremamente maneggevole la cui batteria può spostarsi di 360° sull'asse orizzontale e di 70° su quello verticale. Come se ciò non bastasse, i suoi tempi di reazione sono molto rapidi.



Snub Bot
Questo piccolo mezzo cingolato trasporta una quantità inesauribile di missili Snub. Non può sparare quando effettua una svolta, perciò cercate di colpirlo proprio mentre esegue questa manovra.





Sbarazzatevi dei nemici situati al punto «A», quindi salite lungo il tunnel situato al punto «B».



Annientate i nemici, salite lungo il tunnel situato al punto «C» per raggiungere il punto «D» e quindi scendete per il tunnel situato al punto «E».



Ora, quando raggiungete il punto «F», portatevi al punto «G» e salite lungo il tunnel. Tenete gli occhi aperti per non avere brutte sorprese.

INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Orbita terrestre
Suggerimento: In questo livello gli angusti corridoi e gli angoli stretti offrono poca libertà di movimento. Spostatevi lentamente e liquidate i nemici da lontano.



Al punto «H» ripulite l'intera zona. Qui c'è un fottio di nemici, perciò tenete il dito sul grilletto.

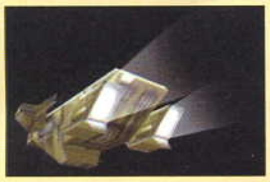
NEMICI VOLANTI

Ce ne sono molti, ma quelli da temere sono questi due. I nemici volanti sono in assoluto i più temibili, perché oltre ad avere la vostra stessa agilità possiedono spesso armi migliori delle vostre.

Hunter
Veloce e pericolosissimo, è un bell'esemplare di tecnologia bellica piratesca. Viene usato dalla MDF solo per proteggere aree importanti. E' provvisto di un singolo Beam Laser.

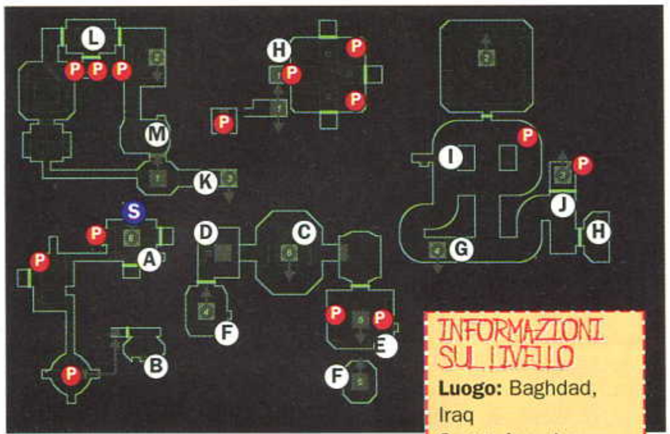


Levitank
E' provvisto di due Pulsar militari a lunga gittata. Vera e propria fortezza volante, il Levitank ha tutta la potenza di un avversario duro come la roccia, ma si sposta con lentezza.



POWER DOWN

Questa struttura è il punto focale della rete di comunicazioni dell'MDF. Questa missione va assolutamente completata, altrimenti non andrete avanti. Per proseguire nel percorso Hard, recatevi nella stanza situata al punto «I», annientate tutti i nemici e varcate la porta apertasi di conseguenza.





La porta situata in alto presso il punto «A» è bloccata. Per aprirla azionate l'interruttore situato al punto «B». Esso si trova sopra a un timer, perciò tornate indietro alla svelta! Salite per varcare la porta situata al punto «A». Raggiungerete così il punto «C». Da qui andate ad azionare l'interruttore situato al punto «D», quindi azionate quello situato al punto «E».

INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Baghdad, Iraq
Suggerimento: Azionato un interruttore, non perdete tempo a sparare ai nuovi nemici che si materializzano. Non devono crepare per forza. Limitatevi a raggiungere la porta aperta mediante il suddetto interruttore il più presto possibile.



Questa operazione determinerà l'apertura della porta attraverso la quale potrete raggiungere l'interruttore situato al punto «F». Azionate quest'ultimo per aprire la porta situata sotto di voi presso il punto «E». Azionate l'ultimo interruttore, situato al punto «F». La porta situata in alto si aprirà: varcatela per raggiungere il punto «G».



Azionate gli interruttori situati rispettivamente nei punti «H» e «I» per avere la possibilità di attraversare il tunnel situato al punto «J».



L'interruttore in questione si trova sopra a un timer, perciò indietreggiate alla svelta verso il tunnel situato in alto presso il punto «K» per raggiungere il punto «N». Non scordatevi gli optional contenuti nella stanza segreta a cui si giunge facendo questa strada. Si tratta di azionare i tre interruttori uno alla volta...



Ora, al punto «K», recatevi alla stanza situata al punto «L» per raccogliere gli oggetti che vi sono nascosti. Le due stanze da cui si passa per raggiungere detta destinazione sono molto insidiose. Volate bassi e a velocità sostenuta. Recatevi quindi all'interruttore situato al punto «M» e azionatelo.



... sbarazzandovi dei nemici che appaiono. Quando li avrete azionati tutti e tre, gli scudi che circondano il Com Navi-Router si abbasseranno. Per finire la missione non dovrete fare altro che colpire l'occhio rosso.

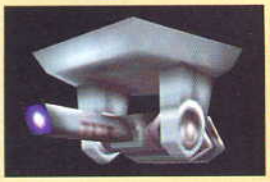
LE BATTERIE NEMICHE

Pur essendo fissate al suolo e quindi facili da colpire, le batterie producono un volume di fuoco impressionante e dispongono di radar spaventosamente precisi. Distruggetele alla svelta!

Batterie Gemelle
Una versione più avanzata della Batteria a Impulsi. I suoi cannoni Pulsar gemelli sparano senza essere sincronizzati l'uno con l'altro.



Batteria Laser
Montato sul soffitto, spara un potentissimo raggio laser a lunga gittata. Colpitelo al ventre perché è lì che si trova il suo punto debole.



Batteria di Missili
Trasporta un numero infinito di missili Snub ma individua il bersaglio con estrema lentezza. Toglietelo di mezzo sparando al suo punto debole, ossia alla sua estremità inferiore.



DB Blast
Destinato a proteggere zone di estrema importanza, è posto su di un tripode in titanio rinforzato. E' un ordigno molto resistente.



SAVE THE DRONE

Guidate e proteggete il Carrier Drone mentre si dirige verso il Bunker. Il Drone trasporta un ordigno nucleare primitivo rubato che svolgerà un ruolo di vitale importanza più avanti. L'esistenza del Drone è completamente nelle vostre mani. Tenete sempre d'occhio la barra della sua energia (specialmente quando non siete con esso) per controllare che non sia stato danneggiato. Trattatelo come un bambino appena nato.



INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Los Alamos, USA
Suggerimento: Trattate il Drone come se fosse vostro figlio. Se viene distrutto, ricominciate la missione alla svelta in modo da non perdere una vita.



E' uno dei livelli più divertenti del gioco. Dal punto di partenza, azionate l'interruttore situato al punto «A» affinché sia orientato verso sinistra.



Azionate l'interruttore situato al punto «B» affinché sia orientato verso sinistra. Raggiungete l'interruttore situato al punto «C» e distruggete tutti i nemici situati davanti e dietro alla parete su cui è installato.



NON azionate l'interruttore situato al punto «C». Assicuratevi solamente che sia orientato verso sinistra. Non azionate neppure l'interruttore situato al punto «D». Lasciatelo come si trova.



Il Drone si fermerà al punto «E» in attesa che voi azioniate gli interruttori: solo così potrà proseguire il proprio viaggio. Varcate quindi l'ingresso del tunnel situato al punto «F» e azionate l'interruttore.



Andate al punto «G» e azionate l'interruttore lì presente.
Il Drone avrà raggiunto il secondo dei tre piani. Continuate a seguirlo.



Precedete il Drone per sgombrare la strada che conduce al punto «H», quindi azionate l'interruttore per permettere al Drone di proseguire. Allontanatevi da esso per raggiungere il punto «I» liberando la strada da intrusi ostili.



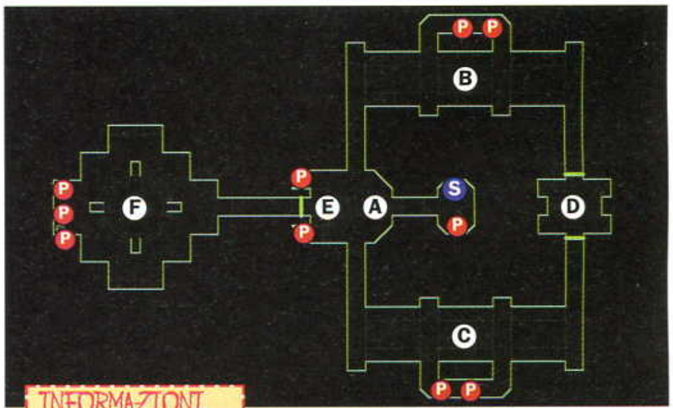
Assicuratevi che l'interruttore situato al punto «J» sia orientato verso destra. Sbarazzatevi dei nemici che occupano la stanza situata al punto «K». A questo punto tornate alla stanza situata al punto «L» e azionate i tre interruttori affinché il Drone possa andare avanti.



Quando il Drone raggiunge il punto «K», azionate l'interruttore lì presente e recatevi nella stanzetta situata in fondo a questa stanza per finire il livello.

BATTLEBASE

Il Power Crystal è l'unica fonte di energia per l'intero complesso di Babalas. Finite la missione localizzando il segnalatore.
I nemici da eliminare prima che si raggiunga il Power Crystal sono pochi. Si spara tanto, ma niente di più!



INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Babalas, Asia
Suggerimento: Usate i Powerpod dorati in combinazione con il Beamlaser per ottenere il massimo volume di fuoco e annientare così i nemici più tosti.



Salite lungo la rampa per raggiungere la stanza situata al punto «A». Ripulite le aree situate nei punti «B» e «C». Tra gli optional reperibili nella sezione situata al punto «B» troverete anche un Beamlaser.



Le Batterie di Missili Snub situate al punto «D» sono MOLTO pericolose. Se avete totalizzato 21 uccisioni, la porta che permette di raggiungere il Power Crystal situato al punto «E» si aprirà.



Sbarazzatevi dei nemici che occupano la stanza situata al punto «F» e quindi RACCOGLIETE il segnalatore. Se non farete dette cose in questo preciso ordine incontrerete dei problemi.



Raccogliete il segnalatore, quindi fate passare un minuto. Il posto migliore in cui sostare è sul ripiano col Powerpod dorato.

RAMQUAN

Eliminate Ramquan, il leader della MDF, e i suoi uomini si faranno prendere dal panico. Colpitelo finché non appare il segnalatore. Batterlo sembra impossibile, ma Ramquan è un nemico molto prevedibile. Salta, atterra, prende la mira e poi spara. Memorizzate il suo schema e la vittoria sarà vostra!



INFORMAZIONI SUL LIVELLO

Luogo: Babalas, Asia
Suggerimento: Anche se può fare grandi balzi, Ramquan non può tornare alla stanza situata al punto «A», perciò usate quest'ultima per nascondervi e sparare stando al sicuro.



Raccogliete gli oggetti nascosti nella stanza situata al punto «A», scendete lungo il tunnel e sparate a Ramquan finché non esaurite le armi.



Fiondatevi nelle aree situate nei punti «B» e «C» per raccogliere degli optional. Avrete bisogno di tutte le armi e i power-up che potete raccogliere.



Bombardate Ramquan come avete fatto prima. Colpitelo con tutto ciò che avete.



Quando la sua energia raggiungerà un certo livello, il segnalatore apparirà al punto «C». Raccoglietelo e fate passare un minuto, così metterete la parola «fine» al percorso Medium!

I BOSS

Quando vi troverete ad affrontare queste mostruosità meccaniche, saprete di stare per infliggere un duro colpo alla MDF!

Ramquan
L'arma più avanzata fra quelle di cui dispone la MDF: una macchina da guerra eccezionale che può operare sia nel cielo che sulla superficie terrestre.



Metatank
Prototipo di una nave da guerra. Sparategli standogli sotto per evitare i suoi cannoni Solaris e i suoi Snub.



Maldroid
Un robot-sentinella che può spostarsi su qualsiasi tipo di terreno. Sparategli standogli sopra e dietro.



NEL PROSSIMO NUMERO

Non perdetevi il prossimo numero di Mega Console, perché ci troverete tutto quello che vi occorre per affrontare la missione finale . Faremo un bel voletto nel percorso più difficile. Allacciatevi le cinture di sicurezza. Sarà un viaggio MOLTO movimentato!

MEGA trix

Grandia

La Guida - Quinta e ultima parte

Ci siamo! Questa è la parte finale dell'imponente guida di Mega Console al mondo di Grandia. Questo numero propone tutte le mappe che vi occorrono per raggiungere la fine del gioco, nonché una descrizione accurata dei livelli conclusivi. Questi ultimi non sono accompagnati da alcuna mappa, ma in realtà non ne avrete bisogno.

LE GALLERIE SOTTERRANEE

Sconfitto il boss che vi attende alla fine della Bolla Dimensionale, non mancate di aprire il forziere situato dietro al cadavere del mostro: questo contiene il corno che dovete consegnare a uno dei bovini del Villaggio di Rumi, per l'esattezza al sindaco (la casa situata a nord-ovest). Questi vi darà in cambio un oggetto speciale che permette di accedere all'area successiva del gioco. Ma dove si trova la serratura in cui va infilata questa chiave? A questo punto Marda dà forfeit e voi dovete recarvi a Jirpadon per raccogliere un nuovo membro della squadra con cui sostituirla. Andate alla fontana situata al centro della città per trovare l'ingresso del livello successivo. Santo cielo, ma è sommerso dall'acqua! Dovete trovare il sindaco e togliere di mezzo l'acqua. Recatevi alla casa del vecchio Moge (punto F sulla mappa di Jirpadon pubblicata nel numero 51 di Mega Console). Verrete così a sapere che oltre ad essere il sindaco, Gido (che avevate incontrato prima) è anche il nuovo membro della vostra squadra. Prima di tornare alla fontana, sarà meglio salvare la partita e fare incetta di pozioni energetiche da 150 HP. Infilatene qualcuna nel forziere magico. I livelli che vi attendono sono lunghi e pieni di sorprese, perciò avrete bisogno di essere in ottima forma. Altro consiglio: ricordatevi che ai punti di salvataggio potete, per così dire, ricaricare le batterie! Basta selezionare la seconda opzione e voilà, eccovi subito rifocillati di energia. Permetteteci di reiterare un concetto importante: DOVETE ASSOLUTAMENTE FARE INCETTA DI POZIONI DA 150 HP! Le prove che vi attendono sono davvero ardue. Acquistatene più che potete e mettete in





Sta forse per accadere qualcosa? Certo che sì!

GALLERIA SOTTERRANEA NO. 1

- A 270G
- B 270G
- C 270G
- D 270G
- E 810G
- F Dimension Shoes
- G Dono della Magia
- H Pianta della Resurrezione



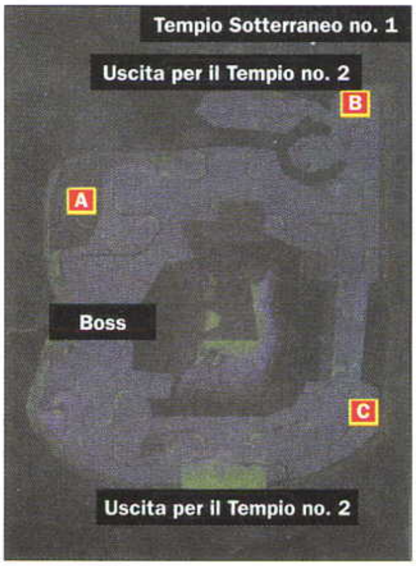
GALLERIA SOTTERRANEA NO. 2

- A 270G
- B 270G
- C 270G
- D 270G
- E 270G
- F 270G
- G 270G
- H 810G
- I 810G
- J Lightning Charm
- K Dono della Forza
- L Dono della Resistenza
- M Muno Gushyu
- N Bevanda dei Miracoli



TEMPIO SOTTERRANEO NO. 2

- A 270G
- B 270G
- C Medaglione della Conoscenza





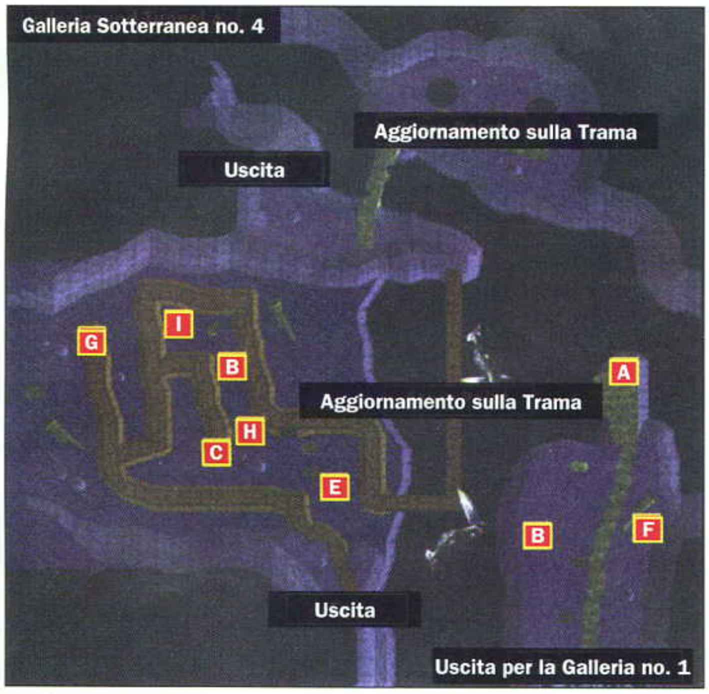
TEMPIO SOTTERRANEO NO. 1

- A 270G
- B Counter Ring
- C Dono del Movimento

saccoccia tutte quelle che potete trasportare.
Tornati dalla Galleria no. 2, scoprirete che la Galleria Sotterranea no. 1 offre molteplici percorsi. Da qui, recatevi al Tempio.
Al suo interno troverete il primo boss: fatelo fuori e potrete impadronirvi della Medaglia della Conoscenza reperibile presso lo stage successivo. Tornate quindi alla Galleria no. 2 per un aggiornamento sulla trama e poi recatevi alla Galleria no. 3. Prima di mettervi in cammino lungo questa galleria, salvate la partita: non la attraverserete indisturbati. Dopo una forte scossa tellurica vi ritroverete soli come un cane. Proprio così: dovrete attraversare i sottolivelli senza altri personaggi all'infuori di Justin. Inutile dire che saranno momenti molto difficili.

GALLERIA SOTTERRANEA NO. 3

A 270G
B 270G
C 270G
D 270G
E 810G
F Dono di Ogni Cosa
G Dono della Forza
H Dono del Movimento
I Uovo di Mana




Attraversare le gallerie è facile...


... specialmente con le mappe qui pubblicate!

LA CORAZZATA VOLANTE

Fuggendo dalle Gallerie Sotterranee, Justin si imbatte nella Corazzata Volante: l'orgoglio della Flotta Imperiale. Saliti a bordo, entrate nell'ascensore: esso vi porterà al passaggio principale della corazzata (come si vede sulla mappa). Apritevi la strada in questo passaggio fino a raggiungere l'esterno della nave, quindi andate avanti per affrontare lo stage dei boss. Dovrete combattere nuovamente contro i tre tenenti e questa volta sarà uno scontro davvero cruento, principalmente perché li affronterete tutti e tre simultaneamente. Finita questa fase assisterete a una sequenza animata in cui Justin fugge dalla nave. Le fasi immediatamente successive non vi procureranno problemi: vedete solo di tenere



Justin, solo contro tutti! Chi vincerà?



SOTTOLIVELLO SOTTERRANEO NO. 3

A 270G
B 270G
C Dono della Velocità
D Dono della Forza
E Pietra della Resurrezione

pronte delle pozioni per il vostro incontro col generale!

RAINBOW MOUNTAIN/ALENTE

Distrutta la Corazzata Volante, Justine e Fina si riuniscono al resto della banda alla piccola tenda di Gido, presso le alture settentrionali di Burinan (guardate la mappa pubblicata il mese scorso - siete vicini al punto di salvataggio). Da qui dovete accedere a Rainbow Mountain, che si trova nella zona del Villaggio di Rumi. Tornate al villaggio e fate visita a Marda e al Sindaco presso le loro rispettive dimore. Terminata la sequenza in full motion video, abbandonate il paesino attraverso il nuovo valico apertosi a nord. Ricordatevi però di acquistare altre pozioni energetiche da 150 HP e di infilarne qualcuna nel vostro forziere magico. Malgrado una fauna alquanto ostile, dovreste riuscire a raggiungere la sommità di questo livello a due piani senza patire troppo. Giunti a destinazione, sarete teletrasportati ad Alente per affrontare la bellezza di tre boss! Il primo boss va sconfitto in questo modo: togliete di mezzo la terza testa da sinistra per prima, dato che è quella che ha il potere di sanare le ferite del mostro. Concentratevi quindi sulla seconda testa da sinistra (è quella che infierisce maggiormente su di voi). Effettuata questa seconda decapitazione, occupatevi del corpo. Gli altri boss cederanno ai vostri colpi senza opporre grande resistenza. Superata questa fase si viene condotti in un'area popolata esclusivamente da copie spettrali di Riete. Parlate a ognuna di esse finché non ne rimane soltanto una, poi seguite quest'ultima per tornare sulla terraferma.

E PER FINIRE...

Non abbiamo lo spazio per pubblicare delle guide dettagliate al resto del gioco, ma i seguenti consigli generici dovrebbero aiutarvi

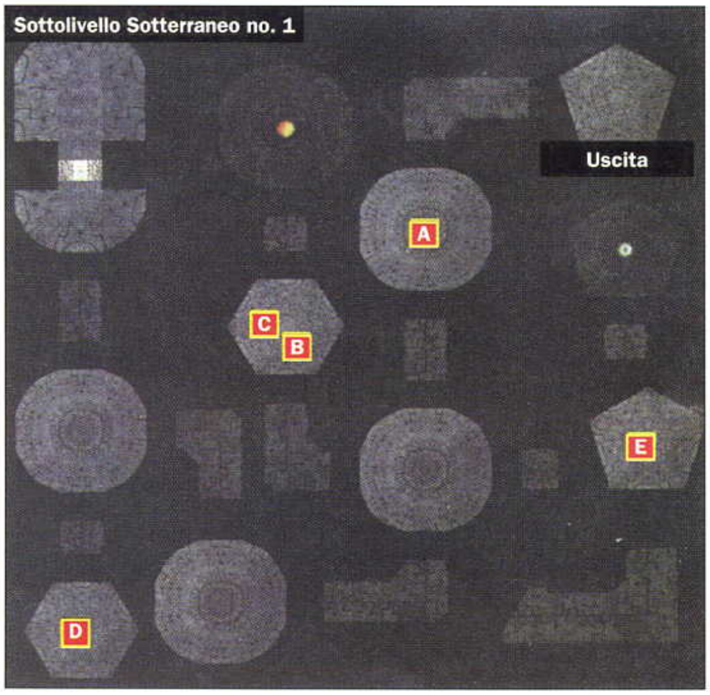

Nei sottolivelli sotterranei Justin è completamente solo.

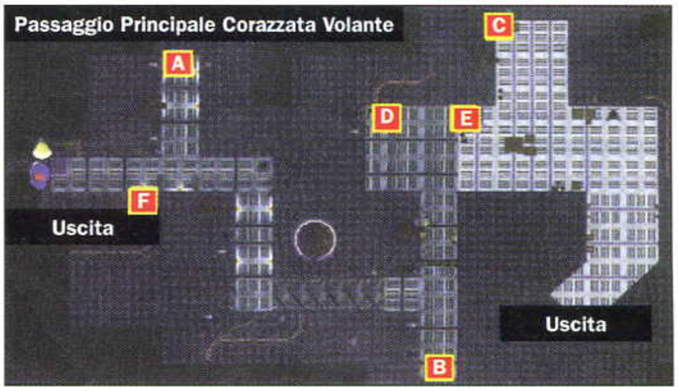


SOTTOLIVELLO SOTTERRANEO NO. 2
- **A 270G**
- **B 270G**
- **C 270G**
- **D Radice Cremisi**
- **E Dono della Velocità**
- **F Earth Charm**

a cavarvela. Se siete arrivati così lontani col nostro aiuto non avrete problemi a finire il gioco. Dopo Alente, finirete di nuovo alle Pianure di Savannah. Tornate quindi a Jirpadon e fatevi un riposino procurando ai vostri personaggi tutte le armi e le protezioni che vi potete permettere (e dopo aver eliminato quei boss ne avrete quante ne volete!). Da qui recatevi alla nuova località, il Valico della Montagna di Reza. Questo livello è la semplicità fatta videogame: è diviso in due aree e nella seconda parte si trovano due scorciatoie. Superato questo punto raggiungerete l'Avamposto «J». Salite le scale e varcate la porta sulla destra: questa conduce al nucleo del reattore. Qui troverete il cattivone principale... per l'ennesima volta. Può essere sconfitto con facilità, ma la sua nuova incarnazione post-metamorfosi non è altrettanto fragile. Superata questa prova vi

SOTTOLIVELLO SOTTERRANEO NO. 1
- **A 270G**
- **B 270G**
- **C 810G**
- **D Pietra della Visione Magica**
- **E Dono della Forza Magica**





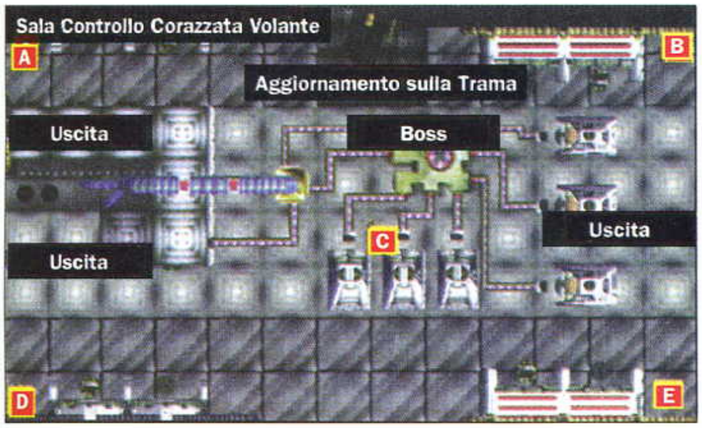
PASSAGGIO PRINCIPALE CORAZZATA VOLANTE
- **A 280G**
- **B 280G**
- **C 840G**
- **D 840G**
- **E Metallo di Uoria**
- **F Frutto Segreto**

sposterete al Campo dell'Esercito per cercare Fina. Anziché espletare questo compito, parlate a Lin e date un'occhiata a Jirpadon per verificare l'entità dei danni. A Jirpadon tutto è in rovina e voi dovete sconfiggere i boss rimasti, quindi raccogliere i superstiti. Fatto ciò, tornate al Campo dell'Esercito per raccogliere altre notizie. Verrete così a sapere che Lin è andata ad affrontare il male che si cela nel nucleo del reattore. Tornate in



questo luogo, quindi ispezionate la sala di controllo (la raggiungerete varcando la porta situata nella stanza principale, a sinistra, e salendo le scale). Sbrigata quest'incombenza, andate fuori: dovete usare la stanza per la quale siete passati salendo le scale. Terminata la sequenza animata di cui sono protagonisti Fina e Muren, tornate alla casa di Gido e trattenetevi per fare una chiacchierata col suddetto, quindi tornate al Campo dell'Esercito. Il guaio è che qui non c'è più nessuno! Recatevi a Jirpadon ed



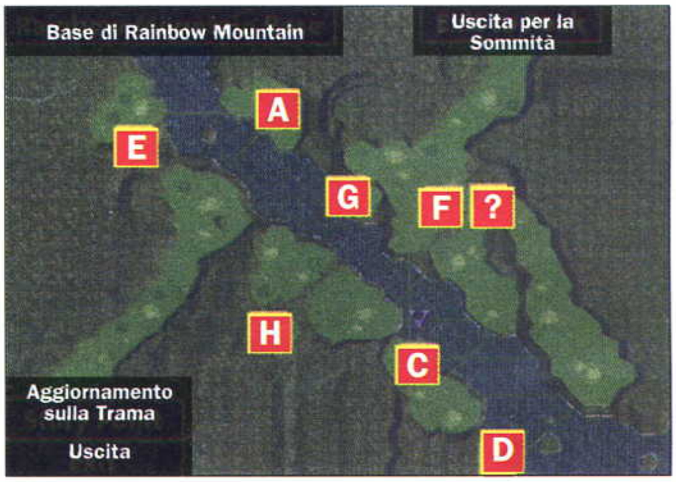




SALA DI CONTROLLO CORAZZATA VOLANTE
- A 280G
- B 280G
- C 280G
- D 280G
- E 280G

entrate nella tenda di Justin, quindi trasferitevi sulla strada principale per conoscere gli ultimi sviluppi della trama. Chiusa questa parentesi potrete accedere a un nuovo livello: Heaven. Riete vi inviterà ad esplorare il livello per cercare una potente spada con cui annientare le forze del male una volta per tutte.
In questa fase c'è una specie di puzzle da risolvere, perché le superfici su cui camminate cedono sotto il vostro peso e quindi dovrete attraversare il livello con molta cautela. Sconfitto il boss di turno, tornate all'Avamposto «J» un'ultima volta. L'intera area è stata devastata e voi dovete saltare nella buca, rintracciare Fina e quindi affrontare Muren per poi andare avanti. Lo stage finale, Gaia Lair ("Il covo di Gaia") è suddiviso in tre fasi piene di azione. I primi due stage non vi daranno problemi, ma l'ultima area presenta svariati percorsi. Il cammino più breve è quello che si snoda per i percorsi rosso, giallo, verde e quindi azzurro. Usate la porta con la valvola RGB, azionate gli interruttori situati nell'altra stanza e quindi preparatevi ad affrontare il boss finale!

SOMMITÀ RAINBOW MOUNTAIN
- A 290G
- B 290G
- C 290G
- D 290G
- E 290G
- F 870G
- G Ties of Trust
- H Frutto della Resistenza
- I Dono della Resistenza





BASE RAINBOW MOUNTAIN
- A 290G
- B 290G
- C 290G
- D 870G
- E Frutto della Vita
- F Frutto della Vita
- G Illusion Silk
- H Dono della Resistenza





MEGA market

CERCO per Nintendo 64 i seguenti giochi: **FIFA 98**, **Banjo Kazooie** e **Mystical Ninja Starring Goemon**.
- Tel. 0543/724546 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Saturn: **Guardian Heroes** (£ 25.000), **Exhumed** (£ 30.000), **Quake** (£ 45.000), **Magic Carpet** (£ 25.000), **Command & Conquer** (£ 30.000), **Burning Rangers** (£ 50.000), oppure tutto in blocco a £ 200.000. Giochi in ottime condizioni e completi di scatola e istruzioni. Prezzi trattabili. Annuncio sempre valido in tutta Italia.
- NORBERTO; Tel. 0773/700998 (ore pasti)

VENDO per Nintendo 64 i seguenti giochi a £ 80.000 l'uno: **Mystical Ninja Starring Goemon** (PAL) e **Wave Race** (PAL). Sono anche disposto a cambiarli con altri giochi.
- EMANUELE; Tel. 0835/980319

VENDO i seguenti giochi e accessori per Sega Saturn: **Touring Car** (PAL) a £ 49.000; **Tomb Raider** (PAL) a £ 39.000; adattatore universale a £ 29.000; volante a £ 69.000. Tutto il materiale è in ottime condizioni. Annuncio valido in tutta Italia.
- MARCO; Tel. 06/9284129 (ore pasti)

VENDO per Nintendo 64 il gioco **Star Wars** (USA) a £ 70.000.
- IVAN; Tel. 0331/668582 (ora di cena)

VENDO giochi per N64, originali e in ottime condizioni: **FIFA 98**, **Road To World Cup** (USA) a £ 70.000; **Nagano Winter Olympics** (JAP) a £ 60.000; **Quake** (USA) a £ 90.000; **Forsaken** (PAL) a £ 90.000; **Automobili Lamborghini** (PAL) a £ 60.000; **San Francisco Rush** (PAL) a £ 70.000; **Doom** (PAL) a £ 90.000; **ISS 64** (PAL) a £ 80.000. Vendo inoltre giochi originali per PlayStation PAL; ottimi prezzi, pagamento in contrassegno.
- MASSIMILIANO; Tel. 0523/951036 (dopo le 20)

VENDO giochi per Nintendo 64, PSX e Dreamcast. Vendo inoltre console PlayStation universale e Sega Dreamcast + accessori a parte.
- ROBERTO; Tel. 0533/98574 (ore pasti)

VENDO Sega Saturn PAL come nuovo, completo di cavetteria e imballaggi + 2 joypad di cui uno analogico + 6 giochi (**Sega Rally**, **Sega Touring Car**, **Sega Worldwide Soccer 98**, **FIFA 97**, **Fighters Megamix**, **NiGHTS**, **Cd Demo**) a sole £ 450.000 trattabili.
- GIUSEPPE; Tel. 099/5916276 (ore pasti)

VENDO Nintendo 64 JAP modificato con 2 pad, memory cards, vibro, giochi (**ISS 64**, **GoldenEye 007**, **Mario 64**, **Golf**, **Waverace** e altri) a £ 550.000. Vendo inoltre **Sega Saturn** JAP con modifica interna + 2 pad, cavo stereo, PhotoCD JAP, diversi giochi, Action Replay a £ 450.000. Annuncio valido solo per Genova e zone limitrofe.
- CARLO; Tel. 010/318531

VENDO/SCAMBIO Mario 64 PAL per N64 e cerco giochi per N64, PSX e PC a poco prezzo.
- CRISTIAN; Tel. 071/880511 (ore cena)

VENDO per Saturn 15 giochi (JAP e USA): **Metal Slug + RAM**, **TF 5**, **Far East Of Eden IV**, **Bomberman SS**, **Marvel S.W.**, **Mortal Kombat**, **Albert Odyssey**, **Ray Earth**, **Guardian Heroes**, **Thor**, **Virtual On**, **Dark Savior**, **Lunar SSS**, **Langrisser III**, **Sega Rally**, **Warriors Of Fate**. Il tutto solo in blocco a £ 700.000 non trattabili. No scambi.
- LUCA; Tel. 0376/70868 (ore pasti)

VENDO Megadrive + 4 pad + 3 giochi + converter, adattatori e accessori a £ 150.000; **Super Nintendo** + 2 pad + 4 giochi + **Super Game Boy** + adattatore e accessori a £ 230.000. Il tutto anche separatamente e a prezzi trattabili. Inoltre vendo giochi e accessori per PlayStation e Nintendo 64.
- ROBERTO; Tel. 0360/798006

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64: **Fighters Destiny** (USA) a £ 65.000; **Star Wars: Shadows Of The Empire** (USA) a £ 35.000; **Bomberman 64** (JAP) a £ 35.000. Tutti i giochi sono in ottime condizioni, con imballi e libretti di istruzioni originali. Vendo inoltre **Memory Card 1Mb** (nuova) a £ 15.000 causa errato acquisto.
- ALESSANDRO; Tel. 0438/402170

VENDO Saturn con un joypad, un adattatore e una **Memory Card** + i seguenti giochi: **Virtua Fighter 2**, **Dark Savior**, **Sega Rally**, **Saturn Bomberman**, **Panzer Dragoon 2**, **Albert Odyssey**, **Tomb Raider**, **Fighting Vipers**, **Gun Griffon**, **Layer Section 2**, **Blue Seed**, **Wipeout 2097**, **Manx TT**, **Last Bronx**, **Worldwide Soccer 97**, **Grandia**, **Romance Of The Three Kingdoms IV**, il tutto in blocco a £ 1.000.000.
- DAVIDE; Tel. 0932/869547

VENDO/SCAMBIO Sega Saturn + 2 joypad + adattatore universale + 1 CD Demo + **Street Fighter Zero** a £ 300.000. Inoltre dispongo di 9 titoli, tutti in perfette condizioni: **Tomb Raider** vers. PAL (£ 49.000), **Ultimate MK 3** vers. PAL (£ 39.000), **Virtua Fighter** vers. PAL (£ 39.000), **Battle Arena Toshinden Remix** (£ 45.000), **Sonic 3D Blast** vers. USA (£ 50.000), **Earthworm Jim** 2 vers. PAL (£ 50.000), **Destruction Derby** vers. PAL (£ 40.000), **Street Fighter** vers. PAL (£ 45.000), **Starfighter 3000** vers. PAL (£ 45.000). Blocco unico £ 500.000. Posso cambiare il tutto con un **Nintendo 64** con 2 joypad e 2 cassette. A chi compra in blocco in omaggio un **Game Boy** + cassetta.
- DENNIS; Tel. 011/9661634

VENDO per Nintendo 64 **Yoshi's Story** (PAL) a £ 69.000 e **Shadows Of The Empire** (PAL) a £ 75.000. I giochi sono in ottime condizioni. Annuncio valido in tutta Italia.
- MARCO; Tel. 06/9284129 (ore pasti)

VENDO Sega Saturn JAP in garanzia con i seguenti giochi: **Sega Rally**, **Virtua Cop 1 e 2 + Gun**, **Bio Hazard**, **Mist**, **Astal**, **Victory Goal**, **Panzer Dragoon 1**, **Manx TT**, **Daytona USA**, **Virtua Fighter 1 e 2**, **Clockwork Knight 1**, **Grand Chaser** e **Gale Racer** in versione giapponese; **Rayman** e **Wipeout** in versione europea e **Decathlete**, **Tomb Raider**, **Croc** e **NiGHTS** con o senza pad, in versione USA; volante Arcade Racer, 2 pad, adattatore e Virtua Stick Sega. Tutto il materiale è originale e in ottimo stato a prezzo da concordare. Tutti i giochi sono completi di guide e trucchi. Cerco cartuccia 8Mb e **Silhouette Mirage**.
- MAX; Tel. 0434/652634 (ore serali)

VENDO per Saturn i seguenti giochi: **Panzer Dragoon** (euro), **Sega Touring Car** (euro), **Panzer Dragoon RPG** (JAP), **Waku Waku Puyo Puyo Dungeon** (JAP), **Street Fighter Collection** (JAP), **Sexy Parodius** (JAP), **Burning Rangers** (JAP), **D-Xhird** (JAP), **Sakara Taisen** (JAP), **Grandia Digital Museum** (JAP), **Lunar 2** (JAP), **Gun Griffon 2** (JAP) ed altri. Per ogni gioco regalo CD Demo.
- GUIDO; Tel. 045/7130440

CERCO per Super Nintendo (versione PAL o NTSC) i seguenti giochi: **Cotton 100%**, **Chaos Engine** (**Soldier Of Fortune**), **Macross**, **Metal Warrior**, **Ninja Warrior Again**, **Operation Logic Bomb**, **Rock 'n' Roll Racing**, **Super Mario World**, **Super Putty**.
- SANDRO; Tel. 0875/81735 (ore pasti)

VENDO console **Nintendo 64** PAL + 23 giochi + adattatore universale + adattatore Passport + Rumble Pack + 4 joypad (uno incluso nella console) + Memory Card 1Mb a £ 1.600.000. Sono disposto anche a scambiare la console, gli accessori e 3 giochi a scelta con **Sony PlayStation** + **Resident Evil 2**, oppure a vendere separatamente console + un gioco a scelta e gli accessori a £ 250.000. Vendo anche le cartucce separatamente a £ 60.000 cadauna. Tutto il software (e l'hardware) è originale, completo di imballi e libretti di istruzioni (il Nintendo 64 è ancora in garanzia). Garantisco e chiedo massima serietà.
- RICCARDO; Tel. 0362/73742 (ore pasti)








REQUISITI DI SISTEMA PER VERSIONE PC

- Pentium 133 MHz
- Scheda acceleratrice 3D
- 16 MB di RAM
- Lettore di CD-ROM 2X
- Scheda Video SVGA 1MB

NINTENDO64

PC CD

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Acclaim
www.acclaim.net

VIVI AL MASSIMO

Ti aspettiamo dal 22 al 26 ottobre al Padiglione 25 — smau 1998

EXTREME G 2. ALIMENTA IL BOLIDE DENTRO DI TE.

Più veloce del precedente e dieci volte più pericoloso.
Più di 36 nuovi circuiti serpeggianti per vincere la forza di gravità.
Un esteso arsenale di armi mortali. 12 moto completamente nuove per la corsa più surreale della tua vita.
Una folle opzione multiplayer fino a 4 giocatori.
Velocità allo stato puro... una curva sbagliata e sei fritto.

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it


gli specialisti
MET
Dreamcast
POWER
OPEN
dreamcast
[sta arrivando..]
software in uscita:
seventh cross
pen pen ice tricelion
war turb
godzilla
d2
sonic adventures
[..prenotalo ora!]